

**PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL)  
BERBASIS KOMBINASI GERAK DASAR ATLETIK  
DALAM PEMBELAJARAN PJOK SISWA  
KELAS V SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**Alutfi Samrotin Mawalina**

**NPM 1911100251**



**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1445 H/2024 M**

**PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL)  
BERBASIS KOMBINASI GERAK DASAR ATLETIK  
DALAM PEMBELAJARAN PJOK SISWA  
KELAS V SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh  
**Alutfi Samrotin Mawalina**  
**NPM 1911100251**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Dr. Ahmad Shodiq, M. Ag**  
**Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1445 H/2024 M**

## ABSTRAK

Sistem pendidikan pada era globalisasi menuntun siswa dan guru menggunakan teknologi pembelajaran berbasis internet. Sudah saatnya sistem pembelajaran guru dan siswa sudah menggunakan pembelajaran berbasis internet. Salah satu dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Selama pembelajaran berlangsung ditemukan sejumlah hambatan dalam media pembelajaran berupa alat yang kurang, Materi yang ada pada buku yang digunakan dalam pembelajaran PJOK kurang lengkap, ada materi tidak sama dengan silabus yang sudah ada, dan media yang berbentuk visual saja, agar tujuan pembelajaran PJOK dapat tercapai secara efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa baik dalam aspek kognitif maupun psikomotorik. Salah satunya bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah e-modul.

Dalam melakukan penelitian pengembangan media digital ini menggunakan model ADDIE memiliki beberapa tahapan yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*. Validasi kelayakan dilaksanakan oleh tim validator yang terdiri dari dua ahli media, dua ahli materi dan dua ahli bahasa. Uji lapangan terdiri dari skala kecil yang terdiri dari 15 peserta didik MIN 5 Bandar Lampung dan uji skala besar terdiri dari 65 peserta didik yaitu 30 peserta didik MIN 5 Bandar Lampung dan 26 peserta didik SDI Assalam Bandar Lampung. Kemudian dilakukan uji keefektifan media menggunakan rumus *N-Gain* dengan uji coba skala kecil dan skala besar menggunakan *pretest dan posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan oleh ahli media digital layak digunakan dengan rata-rata nilai mencapai 90% (sangat layak) dari ahli materi, 71% (layak) dari ahli media, dan 79% (layak) dari ahli bahasa. E-Modul diujikan pada skala kecil dan skala besar menghasilkan hasil sangat menarik dengan didapatkan hasil nilai rata-rata 88% dengan kategori “sangat menarik” dari respon peserta didik kelompok kecil dan rata-rata keseluruhan mencapai 84,5% dengan kategori “sangat menarik” dari respon peserta didik kelompok besar. Keefektifan E-Modul berdasarkan uji *N-Gain* memperoleh hasil 0,73 dengan kategori “tinggi” pada kelompok kecil sedangkan pada kelompok besar memperoleh hasil 0,71 dengan kategori “tinggi”.

**Kata kunci:***E-Modul, Kombinasi Gerak Dasar Atletik Lompat, PJOK*

## ABSTRACT

*The education system in the era of globalization guides students and teachers to use internet-based learning technology. It is time for teachers and students' learning systems to use internet-based learning. One of them is learning Physical Education, Sports and Health (PJOK). During the learning process, a number of obstacles were found in the learning media in the form of tools that were lacking, the material in the books used in PJOK learning was incomplete, there was material that was not the same as the existing syllabus, and the media was only in visual form, so that the PJOK learning objectives could be achieved. effectively in developing students' abilities in both cognitive and psychomotor aspects. One of the teaching materials that can be used in the current learning process is e-modules.*

*In conducting research on digital media development using the ADDIE model, there are several stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Eligibility validation is carried out by a validator team consisting of two media experts, two material experts and two language experts. The field test consisted of a small scale consisting of 15 students from MIN 5 Bandar Lampung and a large scale test consisting of 65 students, namely 30 students from MIN 5 Bandar Lampung and 26 students from SDI Assalam Bandar Lampung. Then the media effectiveness was tested using the N-Gain formula with small scale and large scale trials using pretest and posttest.*

*The research results show that digital media experts are suitable for use with an average score reaching 90% (very feasible) from material experts, 71% (decent) from media experts, and 79% (decent) from language experts. The E-Module was tested on a small scale and a large scale, producing very interesting results with an average score of 88% in the "very interesting" category from the responses of small group students and an overall average of 84.5% in the "very interesting" category. " from the responses of large groups of students. The effectiveness of the E-Module based on the N-Gain test obtained a result of 0.73 in the "high" category in the small group, while in the large group the result was 0.71 in the "high" category.*

**Keywords:** *E-Module, Combination of Basic Athletic Jumping Movements, PJOK*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alutfi Samrotin Mawalina  
NPM : 1911100251  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 03 Januari 2024

Penulis,



Alutfi Samrotin Mawalina  
NPM.1911100251



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : JL. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp.(0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI  
**Nama NPM** : Alutfi Samrotin Mawalina  
**Prodi** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Telah Dimunaqosahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

Dr. Ahmad Sodiq M.A.  
NIP. 197311182000031002

**Pembimbing II**

Yudesta Erfayliana M.Pd  
NIP.

**Mengetahui**

**Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Dr. Chairul Amriyah M.Pd  
NIP. 196810201989122003



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : JL. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp.(0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL) BERBASIS KOMBINASI GERAK DASAR ATLETIK DALAM PEMBELAJARAN PJOK SISWA KELAS V SD/MI**, disusun oleh: **Alutfi Samrotin Mawalina**, NPM: 1911100251, Prodi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah diujikan dalam sidang Munaqosah pada hari/tanggal: **Rabu, 03 Januari 2024. Pukul: 08.00-10.00 WIB.**

**TIM MUNAQOSAH**

**Ketua** : **Andi Thahir, S.Psi, MA.Ed.D**

**Sekretaris** : **M. Muchsin Afriyadi, M.Pd.**

**Penguji Utama** : **Nurul Hidayah, M.Pd**

**Penguji Pendamping I** : **Dr. Ahmad Sodik, M, Ag**

**Penguji Pendamping II** : **Yudesta Erfayliana, M.Pd.**

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.**

**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ  
إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ  
بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

*"Baginya (manusia) ada (malaiikat-malaiikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia". (Q.S Ar-Ra'd (13): 11)*



## PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur dari lubuk hati yang paling dalam ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. kedua orang tua kandungku Bapak Syam Jazuli dan Ibu Mamluaturofi'ah, dan kedua orang tua angkatku Bapak Sumanto dan Ibu Umi Astutik yang aku hormati dan yang aku banggakan. Selalu menguatkan ku sepenuh jiwa raga, merawatku, memotivasiku dengan nasehat-nasehat yang luar biasa, mendoakan ku agar selalu ada dalam jalan-Nya, serta kesabaran yang selalu tercurah Ikhlas demi Keberhasilanku . Semoga sehat selalu, selalu dalam lindungan Allah Swt dan keberkahan dalam setiap langkahnya. Terimakasih telah mengantarkan saya sampai ditempat ini, saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk Bapak dan Ibu.
2. Adik-adikku yang bernama Mir'atul Koniah dan Asfiatul Mustavida yang selalu memberikan semangat dan memberikan doa demi meraih cita-citaku.
3. Sahabatku dan teman-teman kelas Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan dari teman-teman yang ada di UIN Raden Intan Lampung yang selalu membantu dan memberi semangat, dan doa dalam proses dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Almamaterku tercinta tempatku mencari ilmu UIN Raden Intan Lampung semoga selalu jaya, maju, dan berkualitas.

## RIWAYAT HIDUP

Alutfi Samrotin Mawalina, dilahirkan pada tanggal 07 Maret 1999 di Hadi Mulyo, kecamatan Way Serdang, kabupaten Mesuji. Anak pertama dari pasangan Bapak Syam Jazuli dan Ibu Mamluatur Rofi'ah. Pendidikan formal yang pernah ditempuh penulis adalah TK Darma wanita pada tahun 2004 sampai dengan 2005, penulis melanjutkan ke Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Hadimulyo dan lulus 2011, kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke Madrasah Tsanawiyah (MTs) Assa'adah dan lulus pada tahun 2015, setelah itu penulis juga melanjutkan kejenjang selanjutnya, yaitu ke sekolah Madrasah Aliyah (MA) Assa'adah Lampung Tengah dan telah lulus pada tahun 2018. Penulis juga menempuh pendidikan Pondok Pesantren Salafiyah di Pesantren Darussa'adah Lampung Tengah pada tahun 2011 sampai tahun 2018. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya di perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan prodi Guru Madrasah Ibtidaiyah. Selama menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung, pada bulan juli 2022 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Hadi Mulyo, Kecamatan Way Serdang, Kabupaten Mesuji. Kemudian pada bulan Agustus 2022 penulis mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 5 Bandar Lampung.

Bandar Lampung, 10 November 2023  
Penulis,



Alutfi Samrotin Mawalina  
NPM.1911100251

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI” dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih serta memberikan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua jurusan dan Deri Firmansah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Ahmad Shodiq, M.Ag selaku pembimbing akademik (PA) serta pembimbing I dan Yudesta Erfayliana, M.Pd selaku pembimbing II yang dengan tulus meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak dan Ibu tim validator (Anton Trihasnanto, M.Pd, Yuli Yanto, M.Pd.I, Deri Firmansah, M.Pd, Nurul Hidayah, M.Pd, dan Erna Wati, M.Pd) selaku Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Ibu PLT kepala MIN 5 Bandar Lampung ibu Hj. fakihah, S.Ag., M.M.Pd. dan kepala SD Islam Assalam Bandar Lampung BPK

- imam nafiudin, M.PdM., yang telah meluangkan waktunya dan mengizinkan penulis melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Teman-teman Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah kelas D angkatan 2019 yang telah membantu penulis selama berkuliah di UIN Raden Intan Lampung.
  8. Rekan-rekan KKN dan PPL yang telah memberi dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
  9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>.xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>.xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>.xix</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	9
D. Batasan Masalah .....	9
E. Rumusan Masalah .....	9
F. Tujuan Penelitian .....	10
G. Manfaat Penelitian .....	10
H. Kajian Peneliti Terdahulu yang Relevan .....	11
I. Sistematika Penulisan.....	13
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b> .....	<b>15</b>
A. Pengertian Pengembangan.....	15
1. Lingkup Penelitian dan Pengembangan .....	17
B. Bahan Ajar.....	17
1. Pengertian Bahan Ajar .....	17
2. Fungsi Bahan Ajar .....	19
3. Manfaat Bahan Ajar.....	20
4. Jenis-Jenis Bahan Ajar .....	21
C. E-Modul .....	22
1. Definisi E-Modul .....	22
2. Karakteristik E-Modul .....	25
3. Unsur-Unsur E-Modul .....	26

4.	Langkah-Langkah Modul.....	28
5.	Perbedaan Modul dan E-Modul .....	29
6.	Kelebihan dan Kekurangan E-Modul .....	30
D.	Kombinasi Gerak Dasar Atletik.....	31
1.	Pengertian Gerak Dasar Atletik.....	31
2.	Tujuan atau Capaian dalam Pembelajaran Atletik...	33
3.	Gerak Dasar Atletik Kombinasi Permainan Lompat Tali Merdeka .....	33
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>		<b>47</b>
A.	Tempat dan Waktu .....	47
B.	Desain Penelitian.....	47
C.	Prosedur Penelitian.....	49
D.	Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan .....	53
E.	Subjek Uji Coba Pengembangan Produk .....	53
F.	Teknik dan Intrumen Penelitian.....	53
G.	Uji Coba Produk.....	60
H.	Tekhnik Analisis Data .....	60
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>67</b>
A.	Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	67
B.	Deskripsi dan analisis data hasil uji coba.....	90
C.	Pembahasan.....	93
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>		<b>97</b>
A.	Kesimpulan .....	97
B.	Saran .....	97

## DAFTAR RUJUKAN

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan E-Modul dan Modul.....	29
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Untuk Ahli Materi.....	55
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Untuk Ahli Media.....	56
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Untuk Ahli Bahasa.....	57
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Uji Coba Kelompok Kecil Dan Kelompok Besar.....	57
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Respon Pendidik.....	58
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Soal Pretest Dan Posttest.....	59
Tabel 3.7	Pedoman Penilaian Skor.....	60
Tabel 3.8	Ketentuan Pemberian Skor.....	62
Tabel 3.9	Pedoman Skor Penilaian Ahli Validasi.....	62
Tabel 3.10	Kriteria Validasi.....	63
Tabel 3.11	Pedoman Penskoran Angket Respon Peserta Didik....	63
Tabel 3.12	Kriteria Respon Peserta Didik.....	63
Tabel 3.13	Pedoman Penskoran Agket Respon Pendidik.....	64
Tabel 3.14	Kriteria Respon Pendidik.....	64
Tabel 3.15	Kriteria Penilaian Keefektifan.....	65
Tabel 4.1	Kompetensi Inti (KI) Dan Kompetensi Dasar (KD) Materi Gerak Dasar Atletik.....	69
Tabel 4.2	Indikator Dan Tujuan Pembelajaran Materi Gerak Dasar Atletik.....	70
Tabel 4.3	Desain Produk E-Modul.....	73
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Materi.....	77
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	78
Tabel 4.7	Revisi Para Ahli Sebelum Dan Sesudah Direvisi.....	79
Tabel 4.8	Hasil Respon Pendidik.....	81
Tabel 4.9	Hasil Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil MIN 5 Bandar Lampung.....	82
Tabel 4.10	Hasil Rekapitulasi Uji Coba Skala Besar MIN 5 Bandar Lampung.....	84
Tabel 4.11	Hasil Rekapitulasi Uji Coba Skala Besar SD Islam Assalam Bandar Lampung.....	85
Tabel 4.12	Data Hasil Pretest Dan Posttest Kelompok Kecil.....	86
Tabel 4.13	Hasil Analisis <i>N-Gain</i> Kelompok Kecil.....	87

Tabel 4.14 Data Hasil Pretest Dan Posttest Kelompok Besar SD Islam Assalam Bandar Lampung .....	87
Tabel 4.15 Hasil Analisis <i>N-Gain</i> Kelompok Besar SD Islam Assalam Bandar Lampung.....	88
Tabel 4.16 Data Hasil Pretest Dan Posttest Kelompok Besar MIN 5 Bandar Lampung .....	88
Tabel 4.17 Hasil Analisis <i>N-Gain</i> Kelompok Besar MIN 5 Bandar Lampung .....	88
Tabel 4.18 Hasil Penelitian Pengembangan Modul Elektronik .....	89





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media .....	76
Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi .....	77
Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	79
Gambar 4.4 Hasil Respon Pendidik .....	82
Gambar 4.5 Hasil Uji Coba Skala Kecil MIN 5 Bandar Lampung .....	83
Gambar 4.6 Hasil Uji Coba Skala Besar MIN 5 Bandar Lampung.....	84
Gambar 4.8 Hasil Uji Coba Skala Besar SD Islam Assalam Bandar Lampung .....	86



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Balasan Penelitian .....	106
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian .....	108
Lampiran 3. Wawancara Pra Penelitian.....	110
Lampiran 4. Lembar Observasi .....	114
Lampiran 5. Berita Acara Validasi .....	116
Lampiran 6. Validasi Ahli Materi.....	117
Lampiran 7. Validasi Ahli Bahasa.....	121
Lampiran 8. Validasi Ahli Media .....	125
Lampiran 9. Validasi Pendidik .....	129
Lampiran 10. Respon Peserta Didik .....	133
Lampiran 11. Pretest .....	134
Lampiran 12. Posttest.....	135
Lampiran 13. Hasil Rekapitulasi Ahli Materi.....	136
Lampiran 14. Hasil Rekapitulasi Ahli Media .....	137
Lampiran 15. Hasil Rekapitulasi Ahli Bahasa.....	138
Lampiran 16. Hasil Rekapitulasi Respon pendidik .....	139
Lampiran 17. Hasil Rekapitulasi Peserta Didik uji skala kecil ...	140
Lampiran 18. Hasil Rekapitulasi Peserta didik Uji Skala Besar MIN 5 Bandar Lampung .....	141
Lampiran 19. Hasil Rekapitulasi Peserta didik Uji Skala Besar SDI Assalam Bandar Lampung .....	142
Lampiran 20. Hasil Pretest dan Posttest Skala Kecil .....	143



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Penegasan Judul

Untuk mempermudah pemahaman mengenai penelitian ini maka diperlukan penjabaran beberapa istilah pokok dalam penelitian ini, antara lain:

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.<sup>1</sup> Jadi, pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna.

### 2. Modul Elektronik (E-Modul)

E-module secara etimologis terdiri dari dua kata, yakni singkatan “e” atau “*electronic*” dan “*module*”. Simarmata menyebut bahwa modul adalah satuan kegiatan belajar terencana yang didesain guna membantu siswa menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu dengan cara pengorganisasian materi pelajaran yang disesuaikan dengan pribadi individu itu sendiri sehingga dapat memaksimalkan kemampuan intelektualnya.<sup>2</sup> Jadi e-modul dengan modul itu sama dalam struktur isinya namun terdapat perbedaan pada bentuknya. Yakni, modul berbentuk cetak, dan e-modul adalah modul digital yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun.

### 3. Gerak Dasar Atletik

Atletik berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Athlon* atau *Athlun* yang artinya pertandingan, perlombaan, pergulatan, atau perjuangan, sedangkan orang yang melakukan disebut

---

<sup>1</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24.

<sup>2</sup>Hidayati Azkiya, Dkk. “Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam”, *Al-Thariqah*, Vol. 7, No. 02, (2022): 412-413 <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/10851>

*athleta* (atlet). Atletik merupakan kegiatan jasmani yang terdiri dari gerakan-gerakan yang dinamis dan harmonis, seperti: jalan, lari, lompat, dan lempar.<sup>3</sup>

#### 4. Pembelajaran PJOK

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai pendidikan nasional.<sup>4</sup>

Jadi yang dimaksud dari judul penelitian ini adalah **“Pengembangan E-Modul Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI”** yakni ingin mengembangkan E-modul sebagai bahan ajar dalam pembelajaran pada materi gerak dasar atletik untuk membantu proses pembelajaran agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran PJOK kelas V SD/MI.

#### B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan termasuk faktor penting untuk sebuah bangsa, karena menjadi bangsa yang maju dibangun dan dikembangkan oleh orang-orang berpendidikan, cerdas, dan terampil. Dengan pendidikan manusia dapat membangun segala potensi serta keterampilan yang ada pada dirinya. Berkembangnya potensi pendidikan agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Didalam Al-qur'an juga terkandung tentang pendidikan salah satunya terdapat dalam surah Taha ayat 114 sebagai berikut:

---

<sup>3</sup>Siskariyanti, *Pengembangan Pergerakan Permainan Untuk Atletik Sekolah Dasar Kelas V*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 8.

<sup>4</sup>Salasiah, Rahmadi, dan Tri Irianto, “Instrumen Penilaian Harian Aspek Kognitif Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan”, *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Vol. 1 No. 1 (2020): 26, <http://jtam.ulm.ac.id/index.php/mpj/article/view/476>.

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ  
 يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya: “Maka Maha tinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, “Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku”. (Q.S Taha: 114)

Dari ayat diatas dapat kita ketahui bahwa Allah Swt. Yang maha tinggi dan amat luas ilmunya. Di dalam ayat tersebut juga menjelaskan kepada umat manusia bahwa mencari ilmu agar mudah menerima dan menyerap sebuah ilmu itu langkah yang harus kita lakukan adalah memahami dan mengamalkan terhadap ilmu yang sudah kita terima.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dalam pembelajaran PJOK nilai-nilai karakter yang merupakan bagian dari *softkill* sangat efektif untuk diajarkan, dikembangkan, dan di nilai setiap waktu. Memiliki kebugaran jasmani yang baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sardjono mengatakan bahwa kebugaran jasmani bukan hanya salah satu kunci terpenting untuk memiliki tubuh yang sehat, tetapi juga menjadi dasar aktivitas intelektual yang dinamis dan kreatif. Sedangkan menurut UNESCO yang tertera dalam *International Charte of Physical Education* 1974, mengemukakan pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan, dan pembentukan watak.<sup>5</sup> Oleh karena itu, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan

---

<sup>5</sup>Anas Junaedi, “Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmanai, Olahraga, Dan Kesehatan di SMA, SMK, dan, MA Negeri Se-Kabupaten Gresik”, *Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan*, Vol. 03, No. 03 (2015): 835-836, <https://core.ac.uk/download/pdf/230797256>.

bagian dari pendidikan nasional yang harus melibatkan unsur-unsur penting berupa fikiran dan tubuh. Dimana semua aspek tersebut sangat berkaitan dalam kehidupan sehari-hari untuk menjadikan masing-masing individu supaya menjadi baik.

Di era global dan digital saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang sangat pesat, hal tersebut telah merasuki seluruh aspek kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya dan pendidikan. Di bidang pendidikan, fokus pengajaran sekarang ini adalah bagaimana penyampaian pelajaran bisa efektif dengan menggunakan teknologi pembelajaran (*Indtructional Technology*). Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Dengan demikian, media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya

Pada era revolusi industri 5.0 *society* telah membawa dampak sangat signifikan dalam kehidupan manusia di dunia pendidikan. Pendidikan menjadi hal yang amat penting dilakukan manusia saai ini telah menggunakan teknologi untuk membantu pekerjaan. Selain itu, dituntut juga manusia lebih menekankan pada pola *digital economy*, *artificial intelle gence*, *big data*, *robotic*, dan sebagainya yang dikenal dengan istilah *disruptive innovation*. Perkembangan tersebut memberikan pengaruh dalam segala bidang kehidupan terutama bidang pendidikan. Sistem pendidikan pada era globalisasi menuntun siswa dan guru menggunakan teknologi pembelajaran berbasis internet. Penggunaan internet di indonesia cukup besar. Berdasarkan hasil *survey* 2019-2020 dari Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia

(APJII) Terdapat 196,71 juta penduduk aktif menggunakan internet atau 73,7% dari total penduduk Indonesia. Hal ini, membuktikan bahwa usia anak-anak sampai dewasa sudah menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, sudah saatnya sistem pembelajaran guru dan siswa sudah menggunakan pembelajaran berbasis internet. Salah satu dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).<sup>6</sup> Tak hanya itu pendidikan juga bisa ditingkatkan melalui media atau bahan ajar tertentu.

Dalam proses pembelajaran seorang pendidik perlu merancang kegiatan pembelajaran sebaik mungkin, mulai dari media, bahan ajar, dan lain sebagainya. Penyampaian informasi sangat penting untuk membentuk pola pemikiran siswa akan suatu materi. Materi yang mudah dimengerti dan dikemas menarik akan meningkatkan minat seseorang untuk mempelajarinya. Berbagai perkembangan teknologi saat ini menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan berbagai bahan ajar. Salah satunya bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah e-modul. Dengan penyajian materi yang menarik sesulit apapun materi yang diberikan jika dikemas menarik, tentunya akan memudahkan siswa dalam memahami materi dan memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak hanya berpedoman kepada buku paket saja, namun juga dapat dikolaborasikan dengan beberapa media atau modul elektronik.

E-modul adalah salah satu jenis modul yang didalamnya terdapat teks, gambar, grafik, animasi, dan juga video yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun. E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam

---

<sup>6</sup>Oksa Haryadi Gumara dan Asep Sujana Wahyuri, "Pengembangan E-Modul Mata Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Materi Pokok Pola Hidup Sehat untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 04, No. 04, (2022): 6186  
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3066>



pembelajaran. Dengan adanya e-modul siswa akan lebih memahami materi dengan baik karena proses pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya membaca saja tapi menggunakan beberapa metode. E-modul diharapkan menjadi salah satu sumber belajar baru bagi siswa, dan selanjutnya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.<sup>7</sup>

Pembelajaran PJOK pada kelas V yaitu mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar atletik, jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan dan olahraga atletik dan atau tradisional. Sesuai kompetensi dasar kelas V tersebut, penulis membuat penelitian berupa pengembangan bahan ajar dan kombinasi gerak dasar atletik lompat melalui permainan tradisional lompat tali merdeka dalam pembelajaran PJOK. Pendekatan bermain, menjadi kata kuncinya, karena peserta didik Sekolah Dasar memiliki karakteristik belajar sambil bermain. Dengan bentuk permainan, peserta didik dapat bereksplorasi dan bereksperimen dengan dunia di sekitar sehingga peserta didik akan menentukan sesuatu dari pengalaman bermain.

Permainan tradisioanal tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran bagi generasi muda untuk memahami nilai-nilai kebersamaan, kerjasama, ketekunan, dan persaudaraan. Permainan tradisional lompat tali merdeka dapat diimplementasikan dalam kombinasi gerak dasar atletik lompat karena didalamnya bisa untuk melatih psikomotorik, latihan otot peserta didik. Melestarikan permainan tradisional berarti melestarikan identitas dan akar budaya bangsa yang telah ada sejak dalam dahulu kala. Dengan menjaga dan melestarikan permainan tradisional, generasi muda dapat tetap terhubung dengan identitas budaya mereka dan menjadi bagian dari warisan budaya yang berharga. Maka dari itu, penting untuk menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi modern dengan melestarikan permainan tradisional. Dengan mengajak generasi muda untuk kembali mengenal, mencintai, dan memainkan permainan tradisional, kita dapat mengajarkan mereka tentang

---

<sup>7</sup>Yunita Lastri, "Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Citra Pendidikan*, Vol. 03, No. 03, (2023):1140 <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/article/view/1914/623>

nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, serta menjaga keseimbangan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di MIN 5 Bandar Lampung, selama pembelajaran berlangsung ditemukan sejumlah hambatan dalam media pembelajaran berupa alat yang kurang, Materi yang ada pada buku yang digunakan dalam pembelajaran PJOK kurang lengkap ada materi tidak sama dengan silabus yang sudah ada, media yang hanya memanfaatkan alat yang sudah ada, media yang berbentuk visual saja, kurang bervariasi bahan ajar, dan peserta didik yang kurang dalam memahami materi dalam pembelajaran PJOK. Selain itu selama proses pembelajaran hanya menggunakan media konvensional, seperti bahan ajar cetak membuat pembelajaran kurang efektif dan menarik.<sup>8</sup> Maka sebagai upaya mencapai suatu indikator dalam pembelajaran PJOK untuk membuat pembelajaran menjadi efektif, kreatif inovatif, dan memotivasi agar siswa semangat dalam menerima materi maka disini dikembangkan bahan ajar digital.

Dan berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan di SD Islam Assalam, diperoleh informasi bahwa pendidik masih jarang menggunakan media pembelajaran berupa *software*/multimedia yang menyenangkan, pembelajaran monoton dengan langsung praktik dilapangan, kurangnya waktu pembelajaran sehingga banyak diantara peserta didik yang belum memahami materi secara maksimal, dan kurang kombinasinya model permainan yang ada. Secara rinci pendidik selama ini menggunakan *software* diperoleh dari ppt saja. dan untuk media yang mendukung dengan menggunakannya media digital sudah ada berupa proyektor, laptop, dan lain sebagainya. Namun, belum dipergunakan secara maksimal. Maka sebagai upaya untuk memberikan inovasi media pembelajaran PJOK yang lain untuk membuat pembelajaran lebih efektif, mempermudah peserta didik belajar mandiri, dan dapat menambah pemahaman siswa selama

---

<sup>8</sup>Nurriva Ardian Tanjung, "Bahan Ajar Pembelajaran PJOK", Wawancara, 20 Januari 2023.

pembelajaran.

Permasalahan dalam pembelajaran PJOK terkait pemanfaatan bahan ajar dan media pembelajaran yang harus diatasi agar tujuan pembelajaran PJOK dapat tercapai secara efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa baik dalam aspek kognitif maupun psikomotorik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran PJOK untuk mendukung psikomotorik pada peserta didik gen Z diperlukan strategi ideal. Pada pembelajaran abad 21 ini, media digital e-modul menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan untuk memberikan pemahaman yang bermakna sekaligus menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran berbasis media digital dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran lebih luas, bervariasi serta pembelajaran dapat diakses kapan dan dimana saja tanpa dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu.

Dengan demikian, agar para siswa dapat meningkatkan mutu dan motivasi dalam proses belajar dan mengajar dikelas diperlukan media untuk memvisualisasikannya. Salah satunya adalah dengan menggunakan bahan ajar digital yakni e-modul. E-modul ini dapat memvisualisasikan materi yang diajarkan baik berupa membaca gambar atau video praktik. Media digital yang digunakan agar dapat memuat materi pembelajaran, penggunaan audio maupun visual yang menarik adalah dengan menggunakan media berbasis video. Dengan media pembelajaran berbasis video ini akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan, dan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Karena pada dasarnya peserta didik akan lebih tertarik belajar menggunakan handphone daripada membaca buku. Ditambah pembelajaran PJOK yang hanya monoton pada teori dan praktik saja yang akan membuat peserta didik cepat jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahan ajar e-modul ini akan disukai dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. E-modul ini mempermudah peserta didik belajar dari rumah, bisa dipelajari kapan saja serta tidak membuat peserta didik tidak bosan belajar PJOK. Berawal dari masalah diatas peneliti ingin melakukan suatu penelitian yang

berjudul **“Pengembangan E-Modul Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI”**. Harapannya dengan bahan ajar ini bisa membantu pendidik untuk meningkatkan inovasi dalam mengembangkan bahan ajar agar pembelajaran yang lebih bisa memotivasi siswa lebih antusias dalam belajar.

### **C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak.
2. Kurangnya antusias peserta didik pada saat pembelajaran.
3. Kurangnya bahan ajar dan media pembelajaran elektronik yang digunakan dalam proses belajar mengajar
4. Kurang mendukungnya bahan ajar berbasis digital atau elektronik.

### **D. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan masalah, maka penelitian ini dibatasi pada **“Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI”**.

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI?

4. Bagaimana efektivitas dari pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI.
4. Untuk mengetahui efektivitas Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti mengharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Bagi peneliti menambah pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran
2. Bagi pendidik diharapkan dapat menjadi sebuah referensi yang bisa mendorong pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran
3. Bagi peserta didik dapat membantu proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman materi dalam pembelajaran
4. Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadi motivasi untuk mengadakan penelitian lebih tentang menciptakan inovasi baru dalam media pembelajaran PJOK.

#### **H. Kajian Peneliti Terdahulu yang Relevan**

1. Abdur Rohim Fadlan, dkk. Dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Materi Kebugaran Jasmani Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Aktivitas Bermain”. Berdasarkan pengumpulan data pada tahap uji valid dihasilkan sangat layak dengan presentase 88,2%. Sedangkan tahap uji coba skala kecil menunjukkan hasil peserta didik sangat setuju dengan presentase 85%. Dan tahap uji coba skala besar menunjukkan bahwa peserta didik sangat setuju dengan presentase 81,8%. Berdasarkan tahapan tersebut dapat dinyatakan bahwa e-modul pada pembelajaran PJOK Berbasis aktivitas bermain sangat layak digunakan sebagai bahan ajar.<sup>9</sup>
2. Oksa Haryadi Gumara dan Asep Sujana Wahyuri, dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan E-Modul Mata Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Materi Pokok Pola Hidup Sehat untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Hasil penelitian menunjukkan produk e-modul mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada materi pokok pola hidup sehat untuk siswa kelas VII SMP sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dengan nilai validasi sebesar 89%, dan produk e-modul ini yang dikembangkan efektif untuk siswa SMP kelas VII dengan Hasil uji efektivitas sebesar  $0,000 < 0,05$ .<sup>10</sup>
3. Nur Laela, dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SDN Desa Beru Pada Materi Bagun Datar Tahun Ajaran 2021/2022”. Hasil penelitian ditunjukkan bahwa e-modul berbasis etnomatematika budaya sumbawa yang dikembangkan,

---

<sup>9</sup>Abdur Rohim Fadlan, Dkk. “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Materi Kebugaran Jasmani Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Aktivitas Bermain”, *Wahana Didaktika Jurnal Ilmu Kependidikan*, Vol. 21, No. 01, (2023) <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/10993>

<sup>10</sup>Oksa Haryadi Gumara dan Asep Sujana Wahyuri, “Pengembangan E-Modul Mata Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Materi Pokok Pola Hidup Sehat untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 04, No. 04, (2022) <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

diperoleh dari 4 validator ahli media, dengan presentase 86,37 pada kategori sangat valid, 4 validator ahli materi dengan presentase 90,9% pada kategori sangat valid, dan 4 validator ahli bahasa dengan presentase 92,6% pada kategori sangat valid. E-modul berbasis etnomatematika budaya sumbawa berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh data presentase dari respon siswa uji lapangan di kelas IV A SDN Desa Beru dengan presentase 89,12% pada kategori sangat praktis. Keedektifan e-modul berbasis etnomatematika dilihat dari hasil siswa mengerjakan angket motivasi dan diperoleh data hasil uji coba dengan presentase rata-rata 87,28% pada ketogori sangat efektif.<sup>11</sup>

4. Agus fadilah, dalam skrisinya yang berjudul “Pengembangan E-Modul Flip Html5 Berbasis Kato Adat di Kelas V Tema 6 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk hasil pengembang yang dibuat bermanfaat atau mempunyai tingkat keberhasilan sesuai dengan ketentuan yang ada seperti, uji validasi ahli bahasa sebesar 66,00%, uji validasi materi sebesar 68,36%, uji validasi media sebesar 65,14% dan uji kelompok kecil sebesar 37,7%.<sup>12</sup>
5. Rizki Rahayu, dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Modul Online Untuk Pendidik dalam Mata Pelajaran PJOK kelas V”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan modul online oleh validator ahli materi mendapatkan presentase 82,6% dengan kriteria sangat layak, dari validator ahli media mendapatkan presentase 93% dengan kategori sangat layak, dan dari validator ahli bahasa mendapatkan presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Kemudian dari respon peserta didik skala kecil mendapatkan 97% dengan kriteria sangat menarik dan skala besar mendapatkan 98% dengan kriteria sangar menarik, dan dari

---

<sup>11</sup>Nur Laela, “Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SDN Desa Beru Pada Materi Bagun Datar Tahun Ajaran 2021/2022” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022)

<sup>12</sup>Agus fadilah, “Pengembangan E-Modul Flip Html5 Berbasis Kato Adat di Kelas V Tema 6 Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas Jambi, 2023)

respon pendidik mendapat 86,4% dengan kriteria sangat menarik. Dengan demikian produk yang dikembangkan oleh peeliti dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.<sup>13</sup>

## **I. Sistematika penulisan**

Secara umum, sistematika penulisan proposal skripsi terdiri dari tiga bagian, yaitu: bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

### **1. Bagian Awal**

Bagian awal proposal skripsi mencakup sampul depan (cover), lembar pengesahan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

### **2. Bagian Isi**

Bagian isi dalam proposal skripsi mencakup tiga bab dengan beberapa sub bab pada tiap babnya.

#### **Bab I: Pendahuluan**

Penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, sistematika penulisan.

#### **Bab II: Landasan Teori**

Bagian ini mengemukakan tentang: deskripsi teoritik dan teori-teori tentang pengembangan model.

#### **Bab III: Metode Penelitian**

Pada bagian ini berisi mengenai metode penelitian yang digunakan dan membahas mengenai: tempat dan waktu penelitian, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian, instrumen penelitian, uji coba produk dan teknik analisis data.

### **3. Bagian Akhir**

Bagian akhir proposal memuat outline sementara, daftar

---

<sup>13</sup>Rizki Rahayu, "Pengembangan Modul Online Untuk Pendidik dalam Mata Pelajaran PJOK kelas V", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022)



rujukan, dan lampiran.<sup>14</sup>



---

<sup>14</sup>Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2020

## BAB II LANDASAN TEORITIK

### A. Pengertian Pengembangan

Menurut soenarto, mengartikan pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembnagkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran dikelas atau dilaboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Pengembangan atau sering disebut juga sebagai penelitian pengembangan, dilakukan untuk menjembatani antara penelitian pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan adalah berupa produk, dalam hal ini media pembelajaran, perangkat lunak (*software*) yaitu isi dari media pembelajaran tersebut, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah berupa alat yang dijadikan isi media tersebut yang dapat berupa CD (*Compact Disc*), Handphone, maupun yang lainnya.<sup>15</sup>

Menurut pengertian penelitian pengembangan oleh Borg and Gall, menyatakan bahwa “*what is research and development?. It is a process used to develop and validate educational product*”. Apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat memperoleh data yang

---

<sup>15</sup>Gd Tuning Somara Putra, Dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran *Dreamweaver* Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas Xi Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja”, *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, Vol. 1, No. 1 (2013): 128, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/9782>.

empiris dan dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.<sup>16</sup>

Menurut Tuckman, penelitian atau research adalah suatu upaya secara sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan atau fenomena yang di hadapi. Begitu banyak tipe-tipe peneliian pendidikan yang berkembang saat ini, yaitu penelitian deskriptif-kuantitatis, kualitatis, eksperimen, eksperimen semu, korelasi, kelompok kriteria, dan menalisis. Namun, penelitian pengembangan merupakan tipe penelitian yang berbeda dengan penelitian pendidikan karena tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan kemudian direvisi dan seterusnya. Penelitian pendidikan tidak dimaksudkan untuk menghasilkan produk baru, melaikna menemukan pengetahuan baru melalui penelitian dasar atau untuk menjawab permasalahan praktis di lapangan melalui penelitian terapan.<sup>17</sup>

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Bila produk baru elah teruji, maka produk tersebut bila digunakan dalam pekerjaan maka pelaksanaan pekerjaan akan lebih mudah, lebih cepat, kuantitas dan kualitas produk hasil kerja akan meningkat.<sup>18</sup>

Jadi, metode penelitian pengembangan ini adalah sebagai metode atau cara ilmiah untuk meneliti, merancang atau mendesain, memproduksi dan menguji produk yang telah dihasilkan.

---

<sup>16</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung: Alfabeta, 2020), 28-29.

<sup>17</sup>Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktik*, (Paauruan: lembaga Academic & Research Institute, 2020), 18-19.

<sup>18</sup>*Ibid.*, 26.

## 1. Lingkup Penelitian Dan Pengembangan

Richey, and Kelin, menyatakan bahwa, “*The Scope of Design and Development Research are*”. Ruang lingkup penelitian dan pengembangan adalah:

- a. *The study of the process and impact of spesific design and development effort.* Penelitian tentang proses dan dampak dari produk yang dihasilkan dari perencanaan dan penelitian pengembangan.
- b. *The study of design and development process as whole, or of particular process component.* Penelitian tentang perancangan (desain) dan proses pengembangan secara keseluruhan, atau komponen dari sebagian proses.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan, bisa merupakan satu unit produk, seperti 1 unit mobil, pesawat terbang, model pembelajaran, sistem pelayanan, kurikulum sekolah, atau bisa hanya salah satu komponen dari satu unit tersebut. Untuk sistem pembelajaran bisa hanya mengembangkan metode mengajar, media pembelajaran, atau sistem mata pelajarannya. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka secara metodologis, penelitian pengembangan mempunyai empat tingkat kesulitan: meneliti tanpa menguji, (tidak membuat dan menguji produk), menguji tanpa meneliti (menguji validitas produk yang telah ada), meneliti dan menguji dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada, meneliti dan menguji dalam menciptakan produk baru.<sup>19</sup>

## B. Bahan Ajar

### 1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Depdiknas, bahan ajar dapat pula diartikan sebagai bahan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajar. Bahan ajar didalamnya dapat berupa materi tentang

---

<sup>19</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*, 31-32.

pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai peserta didik terkait kompetensi dasar tertentu. Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), Maupun tayangan. Mungkin juga berupa surat kabar, bahan digital, paket makanan, foto, perbincangan langsung dengan mendatangkan penutur asli, intruksi-instruksi yang diberikan oleh guru, tugas tertulis, kartu atau juga bahan diskusi antar peserta didik. Dengan demikian, bahan ajar dapat berupa banyak hal yang dipandang dapat untuk meningkatkan pengetahuan dan atau pengalaman peserta didik.<sup>20</sup>

Bahan ajar atau *teaching-material*, terdiri atas dua kata yaitu *teaching* atau mengajar dan *material* atau bahan bahan. Melaksanakan pembelajaran (*teaching*) diartikan sebagai proses menciptakan dan mempertahankan suatu lingkungan belajar yang efektif, sedangkan *material* diartikan sebagai bahan yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran modul, hanout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya. Kemudian, Ahmad juga menyatakna bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis yang selanjutnya dapat disebut sebagai sumber belajar.<sup>21</sup>

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar merupakan semua bahan (teks, alat,

---

<sup>20</sup>Kosasih, *pengembangan bahan ajar*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021), 1.

<sup>21</sup>Nasruddin, Dkk. *Pengembangan Bahan Ajar*, (Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 1.

informasi) yang dapat digunakan oleh peserta didik memperoleh informasi yang dapat dipelajari secara mandiri yang disusun secara sistematis dan dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

## 2. Fungsi Bahan Ajar

Didalam bahan ajar terdapat uraian materi tentang pengetahuan, pengalaman, dan teori yang secara khusus digunakan oleh guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mempermudah memahami sejumlah materi atau pokok bahasan tertentu yang sudah digariskan dalam kurikulum. Guru dapat lebih siap dalam mengembangkan dan menuntaskan tuntutan dari setiap kompetensi dasar (KD)-nya. Dengan keberadaan bahan ajar guru lebih mudah di dalam menjelaskan pokok-pokok bahasan dan peserta didik melanjutkannya dengan cara membaca bahan ajar yang relevan dan lebih kompleks. Guru pun dapat memilih dan menyusun bahan ajar dari berbagai sumber lain, dengan menjadikannya sebagai contoh dalam menyajikan materi untuk kegiatan pembelajaran peserta didik.

Bahan ajar yang lazimnya tertuang di dalam buku teks itu memiliki fungsi yang kompleks di dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Pusat Perbukuan memaparkan bahwa dengan kehadiran bahan ajar, peserta didik menjadi lebih terbantu dalam mencari informasi ataupun di dalam membekali dirinya dengan sejumlah pengalaman dan latihan. Dengan keberadaan bahan ajar tersebut, para peserta didik memungkinkan untuk mempelajari suatu bahan sesuai dengan kecepatan masing-masing. Mereka memiliki kesempatan yang luas untuk mengulangi atau meninjaunya kembali, serta memberikan kemudahan untuk membuat catatan-catatan bagi pemakai selanjutnya.

Menurut Pusat Perbukuan, dengan keberadaan bahan ajar guru memiliki kebebasan dalam memilih, mengembangkan, dan menyajikan materi. Fungsi bahan ajar bagi guru juga dikemukakan Sari dan Reigeluth. Sebagai berikut:

a) Kehadiran bahan ajar memungkinkan guru untuk lebih

- banyak berhadapan dengan peserta didik secara perseorangan atau dengan kelompok kecil.
- b) Guru dapat lebih banyak memusatkan perhatiannya kepada usaha membangkitkan minat peserta didik, dan jika diperlukan dapat menolong peserta didik yang lemah
  - c) Karena keterampilan dan pengetahuan dasar telah diperoleh dari buku sebelum masuk kelas, waktu selama di kelas dapat dimanfaatkan untuk kegiatan yang lebih menyenangkan dan sama pentingnya, yakni kegiatan yang diarahkan kepada pemantapan ingatan dan kephahaman dan bahkan kepada pengembangan pengetahuan yang di bahas.<sup>22</sup>

### 3. Manfaat Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki manfaat yang memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Manfaat bahan ajar dikelompokkan bagi guru maupun siswa. Manfaat bagi guru yakni:

- a) Memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa
- b) Tidak tergantung pada buku teks yang terkadang sulit didapat
- c) Memperkaya wawasan karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi
- d) Menambah khasanan pengetahuan dan pengalaman guru dalam menyusun bahan ajar
- e) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik, karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya maupun kepada dirinya.

Kemudian bagi siswa, manfaat bahan ajar yakni, (a) kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, (b) kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru, serta (c) mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus

---

<sup>22</sup>Kosasih, *pengembangan bahan ajar*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021), 1-4.

dikuasainya.<sup>23</sup>

#### 4. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Ada dua bentuk bahan pembelajaran yaitu:

- a) Bahan pembelajaran yang “didesain” lengkap, artinya bahan pembelajaran yang memuat semua komponen pembelajaran secara utuh, meliputi: tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai, kegiatan belajar yang harus dilakukan siswa, materi pembelajaran disusun secara sistematis, ilustrasi/media dan peraga pembelajaran, latihan dan tugas, evaluasi, dan umpan balik. Contoh kelompok bahan pembelajaran ini adalah modul pembelajaran, audio pembelajaran, video pembelajaran berbasis komputer, dan pembelajaran berbasis web/internet.
- b) Bahan pembelajaran yang “didesain” tidak lengkap, artinya bahan pembelajaran yang didesain dalam bentuk komponen pembelajaran yang terbatas, seperti dalam bentuk sumber belajar, media pembelajaran atau alat peraga yang digunakan sebagai alat bantu ketika tenaga pendidik dan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran. Contoh kelompok bahan pembelajaran ini meliputi, pembelajaran dengan berbagai alat peraga, belajar dan transparansi, belajar dengan buku teks, peta, globe, model kerangka manusia, dan sebagainya

Bahan pembelajaran perlu dikembangkan dan diorganisasikan secara mantap dan matang agar pembelajaran tidak melenceng dari tujuan yang hendak dicapai. Mengembangkan bahan pembelajaran adalah suatu aktivitas mendesain materi pembelajaran menjadi bahan yang siap disampaikan/digunakan dalam proses pembelajaran.

Jika kita melihat pada bentuk dari bahan ajar yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dikelompokkan jenis bahan pembelajaran, yaitu:

---

<sup>23</sup>Siti Aisyah, Dkk. “Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia”, *Jurnal Salaka*, Vol. 02, No. 01, (2020): 63-64 <https://journal.unpak.ac.id/index.php/salaka/article/view/1838>



- a) Printed materials
  - 1) Handout
  - 2) Buku pelajaran
  - 3) Modul
  - 4) Programed materials
- b) Elektronik materials
  - 1) CD interactive
  - 2) TV
  - 3) Radio<sup>24</sup>

## C. E-Modul

### 1. Definisi Modul Elektronik (E-Modul)

Kemajuan perkembangan teknologi dan informasi mulai menggeser penggunaan media cetak ke media digital khususnya pada dunia pendidikan. Hal ini mendorong pendidik untuk mnyelaraskan perkembangan tersebut ke dalam penyajian bahan ajar pada kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar tersebut dibuat dalam bentuk media digital seperti salah satunya adalah e-book (buku elektronik). E-book adalah bentuk elektronik dari sebuah buku cetak yang dibaca menggunakan software tertentu pada perangkat elektronik. Salah satu bahan ajar media cetak lain yang dapat dikembangkan ke media digital adalah modul yang ditransformasikan menjadi elektronik modul (e-modul) yang dapat dilengkapi dengan komponen media lain seperti audio, vidio, film, quiz, atau multimedia interaktif.

E-module secara etimologis terdiri dari dua kata, yakni singkatan “e” atau “*electronic*” dan “*module*”. Simarmata menyebut bahwa modul adalah satuan kegiatan belajar terencana yang didesain guna membantu siswa menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu dengan cara pengorganisasian materi pelajaran yang disesuaikan dengan pribadi individu itu sendiri sehingga dapat memaksimalhkan kemampuan intelektualnya.

---

<sup>24</sup>Asep Herry Hermawan, Dkk. “Pengembangan Bahan Ajar”, *Jurnal Direktorat UPI*, (2012):4-5  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=y1GSw-0AAAAJ&citation\\_for\\_view=y1GSw-0AAAAJ:0EnyYjriUFMC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=y1GSw-0AAAAJ&citation_for_view=y1GSw-0AAAAJ:0EnyYjriUFMC)

Modul dirancang khusus dan jelas berdasarkan kecepatan pemahaman masing-masing siswa, sehingga mendorong siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya. Seiring dengan perkembangan IPTEK saat ini mulai terjadi transisi dari media cetak menjadi media digital. Modul pembelajaran juga mengalami transformasi dalam hal penyajiannya ke bentuk elektronik, yang dikenal sebagai modul elektronik (e-modul).<sup>25</sup>

Modul elektronik adalah bagian dari *electronic based e-learning* yang pembelajarannya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat berupa elektronik. Artinya tidak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video kaset, OHP, slide, LCD Projector, tape set. Modul elektronik merupakan media pembelajaran yang bersifat *self-instructional* yang hanya memuat satu materi pembelajaran. Kemandirian siswa lebih diutamakan dalam pemanfaatan e-modul. Menurut sugianto, buku elektronik yang biasa dikenal dengan istilah e-modul ini merupakan informasi atau naskah dalam format buku yang direkan secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, *disket*, *compact disk*, atau *flashdisk* dan dapat dibuka dan dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik.<sup>26</sup>

Modul elektronik juga dapat diartikan sebagai alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. E-modul adalah seperangkat media pengajaran digital atau non cetak yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri, sehingga menuntut peserta didik untuk belajar memecahkan masalah

---

<sup>25</sup>Hidayati Azkiya, Dkk. "Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam", *Al-Thariqah*, Vol. 7, No. 02, (2022): 412-413 <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/10851>

<sup>26</sup>Suci Prihatiningtyas dan fatikhatus nikmatu sholihah, *Physics Learning By E-Module*, (Universitas K.H.A. Wahab Hasbullah, 2020), 42-44.

dengan caranya sendiri. Elektronik modul merupakan bentuk modul secara *digitalize* dan dikemas dengan lebih interaktif.<sup>27</sup>

Modul juga dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk para guru. Sebuah modul adalah pernyataan satuan pembelajaran dengan tujuan-tujuan, proses aktivitas belajar yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh kompetensi-kompetensi yang belum dikuasai dari hasil proses, dan mengevaluasi kompetensinya untuk mengukur keberhasilan belajar. Tujuannya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah, baik waktu, dana, fasilitas, maupun tenaga guru mencapai tujuan secara optimal. Tujuan lain dari penyediaan modul adalah sebagai berikut: (a) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, (b) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra, baik peserta didik maupun guru-instrukstur, (c) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar, mengembangkan kemampuan berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya, yang memungkinkan peserta didik atau untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya. (d) Memungkinkan peserta didik dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.<sup>28</sup>

Modul elektronik dapat didefinisikan sebagai bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan link-link sebagai navigasi yang

---

<sup>27</sup>Suci Prihatiningtyas dan Fatikhatun Nikmatus sholihah, "Project Based Learning E-Module To Teach Straight-Motion Material For Prospective Physics Teachers", Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. 08, No. 03, (2020): 226 <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/view/3442>

<sup>28</sup>Kosasih, *pengembangan bahan ajar*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021), 19.

membuat peserta didik lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi, dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.<sup>29</sup> Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa e-modul merupakan bahan ajar modul elektronik yang berisi tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran, yang membuat peserta didik belajar secara mandiri yang dapat diakses menggunakan perangkat digital.

## 2. Karakteristik E-Modul

Menurut Daryanto, e-modul pembelajaran yang baik memiliki beberapa karakteristik yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, adaptif, dan *user friendly*. E-modul pembelajaran yang baik harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. E-modul pembelajaran dapat dikatakan adaptif jika e-modul tersebut sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fleksibel untuk digunakan. Sedangkan yang dimaksud karakteristik e-modul *user friendly* yaitu e-modul pembelajaran tersebut hendaknya bersahabat atau akrab dengan pemakainya. Setiap paparan dan instruksi yang terdapat pada e-modul bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Salah satu bentuk e-modul pembelajaran yang *user friendly* yaitu menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti serta menggunakan istilah-istilah yang umum digunakan.<sup>30</sup>

Ciri-ciri atau karakteristik modul menurut Anwar, merupakan salah satu bahan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri. Modul yang baik harus disusun secara sistematis, menarik, dan jelas. Modul dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan siswa.

---

<sup>29</sup>Nindy Feriyanti, Dkk. “Pengembangan E-Modul Matematika Untuk Siswa SD”, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 06, No. 01 (2019): 4 <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7406>

<sup>30</sup>Hidayati Azkiya, Dkk. “Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam”, *al-thariqah*, Vol. 7, No. 02, (2022): 413-414 <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/10851>

Menyatakan bahwa karakteristik modul pembelajaran sebagai berikut:

- a) *Self instructional*, siswa mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain.
- b) *Self contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul utuh.
- c) *Stand alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.
- d) *Adaptif*, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi
- e) *User friendly*, modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat/akrab dengan pemakainya.
- f) Konsistensi, konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.

Menurut M. Djauhar Shiddiq, dkk. Modul didefinisikan sebagai unit program pembelajaran terkecil secara rinci menggariskan hal sebagai berikut:

- a) Tujuan instruksional yang akan dicapai
- b) Topik yang akan dijadikan dasar proses pembelajaran
- c) Pokok-pokok materi yang akan dipelajari
- d) Kedudukan dan fungsi modul dalam kesatuan program yang lebih luas
- e) Peranan guru dalam proses pembelajaran
- f) Alat-alat dan sumber yang digunakan
- g) Kegiatan belajar yang harus dilakukan dan digunakan
- h) Lembar kerja yang harus dikerjakan
- i) Program evaluasi yang harus dilaksanakan<sup>31</sup>

### 3. Unsur-Unsur E-modul

Modul hakikatnya merupakan salah satu bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat

---

<sup>31</sup>Nindy Feriyanti, Dkk. "Pengembangan E-Modul Matematika Untuk Siswa SD", *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 06, No. 01 (2019): 4-5 <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7406>

pengetahuan dan usianya agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan dari pendidik. Adapun unsur-unsur dalam modul sebagaimana dikemukakan oleh Vembriarto, terdapat tujuh unsur antara lain:

1. Tujuan instruksional khusus

Tujuan pembelajaran dirancang dengan gamblang dan spesifik atau tujuan instruksional khusus. Dalam hal ini tujuan belajar tersebut dirancang dalam bentuk tingkah laku siswa

2. Petunjuk Dasar

Petunjuk dasar mencakup penjelasan mengenai bagaimana pembelajaran tersebut mampu dilaksanakan dengan efisien, kegiatan yang harus dilakukan dikelas, waktu yang disediakan untuk pelaksanaan modul, media dan sumber yang akan digunakan, prosedur evaluasi, dan jenis alat evaluasi.

3. Lembar kegiatan

Lembar kegiatan ini berisi materi pelajaran yang harus dipahami oleh siswa

4. Lembar latihan bagi siswa

Lembar latihan ini mencakup pertanyaan-pertanyaan serta problem yang harus dijawab dan dipecahkan siswa

5. Rangkuman

Rangkuman ini mencakup ringkasan materi yang bertujuan untuk memantapkan pemahaman terhadap materi yang terkait

6. Lembar evaluasi

Diterapkan untuk alat evaluasi yang diberlakukan sebagai pengukur keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang dalam modul pembelajaran

7. Kunci jawaban tes formatif

Diterapkan sebagaia alat atau bahan untuk mencocokkan hasil tes formatif guna mengetahui tingkat

penguasaan materi.<sup>32</sup>

#### 4. Langkah-Langkah Penyusunan Modul

Secara umum, langkah-langkah penyusunan modul adalah sebagai berikut.

a) Analisis kebutuhan modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis kompetensi dasar-tujuan pembelajaran beserta indikator-indikatornya untuk menentukan pengembangan isi modul.

b) Penyusunan draf

Penyusunan draf modul merupakan proses penyusunan dan pengorganisasian materi pembelajaran dari suatu kompetensi atau indikator-indikatornya menjadi satu kesatuan yang padu dan sistematis

c) Pengembangan modul

Langkah ini merupakan kegiatan utama dalam rangka menjadikan modul secara utuh dan lengkap, berdasarkan draf yang sudah disiapkan sebelumnya. Setiap bagian modul yang telah dirancang dikembangkan secara jelas, kriteria-kriteria pengembangan modul pun harus diperhatikan dengan baik dengan harapan kualitas modul dapat terpenuhi secara optimal.

d) Validasi

Validasi adalah proses permintaan persetujuan dan pengesahan dari seorang atau beberapa ahli, dengan harapan modul itu dapat memenuhi standar ataupun kualitas tertentu berdasarkan sudut pandang ahli itu sendiri.

e) Uji coba

Uji coba draf modul adalah kegiatan penggunaan modul pada peserta terbatas, untuk mengetahui keefektifan dan kebermaknaan bagi peserta didik sebelum modul tersebut digunakan secara umum

f) Revisi

---

<sup>32</sup>Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta: Kencana, 2016), 380-381.

Revisi atau perbaikan merupakan proses penyempurnaan modul setelah memperoleh masukan dari kegiatan uji coba dan validasi.<sup>33</sup>

## 5. Perbedaan Modul Dan Modul Elektronik

Modul elektronik mengadaptasi komponen-komponen yang terdapat di dalam modul cetak pada umumnya. Perbedaannya hanya pada penyajian fisik e-modul yang membutuhkan perangkat komputer untuk menggunakannya.<sup>34</sup> Adapun perbedaan antara modul dan e-modul dapat dilihat pada tabel dibawah :

**Tabel 2.1**  
**Perbedaan modul dan modul elektronik**

No	Aspek	Modul	E-Modul
1.	Tampilan	Berupa kumpulan kertas yang berisi informasi tercetak, dijilid, dan di beri cover	Ditampilkan dengan menggunakan monitor atau layar komputer
2.	Kepraktisan	Kurang praktis untuk dibawa kemana-mana karena bentuknya relatif besar dan berat	Lebih praktis untuk dibawa kemanapun karena tidak besar dan tidak berat
3.	Penyimpanan	Tidak ada penyimpanan datanya	CD, USB <i>flashdisk</i> , memori card sebagai media penyimpanan data
4.	Biaya produksi	Lebih mahal dan	Lebih murah

<sup>33</sup>Kosasih, *pengembangan bahan ajar*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021), 32

<sup>34</sup>Suci Prihatiningtyas dan fatikhathun nikmatu sholihah, *Physics Learning By E-Module*, (Universitas K.H.A. Wahab Hasbullah, 2020), 45.



		memerlukan banyak biaya untuk memperbanyak dan mendistribusikan	karena untuk memperbanyak produk bisa dilakukan dengan <i>mengcopy file</i> antar pengguna
5.	Pendistribusian	Cetak kertas lalu didistribusikan ke toko-toko	Dapat dilakukan dengan menggunakan e-mail atau media digital lainnya.

## 6. Kelebihan dan Kekurangan E-Modul

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. Selain itu, kelebihan bahan ajar e-modul menurut Elvarita, dkk. Yaitu desain tampilan yang disajikan dibuat semenarik mungkin, dan serapih mungkin untuk menarik minat dan antusias peserta didik dalam mempelajari modul ini. Materi yang dibuat ringkas mungkin agar peserta didik dapat dengan mudah menyerap materi tersebut. Disertakan pula link yang dapat mengakses video yang dapat menunjang penjelasan materi mekanika tanah idsetiap kegiatan pembelajaran.<sup>35</sup> Pembelajaran menggunakan e-modul juga memiliki kelebihan. Belajar menggunakan modul sangat banyak manfaatnya, siswa dapat bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya sendiri, pembelajaran dengan modul sangar

<sup>35</sup>Hidayati Azkiya, Dkk. “ Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam”, *al-thariqah*, Vol. 7, No. 02, (2022): 414 <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/10851>

menghargai perbedaan individu, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya, maka pembelajaran semakin efektif dan efisien.

Kelemahan pembelajaran dengan menggunakan e-modul belajar dengan menggunakan modul juga sering disebut dengan belajar mandiri. Selain itu juga pembelajaran e-modul juga memiliki beberapa kelemahan yang mendasar yaitu bahwa memerlukan waktu yang lama dalam pengadaan atau pengembangan modul itu sendiri, dan membutuhkan ketekunan tinggi dari guru sebagai fasilitator untuk terus memantau proses belajar siswa.<sup>36</sup>

## **D. Kombinasi Gerak Dasar Atletik**

### **1. Pengertian Gerak Dasar Atletik**

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki pengertian yang luas sehingga bila dijelaskan akan sangat beragam penjabarannya. Menurut rahayu, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk memperoleh kemampuan individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pengertian ini tidak hanya menunjuk pada pengertian tradisional saja yang menganggap bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berasal dari aktifitas fisik, tetapi kita harus mengerti bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sebagai suatu proses pembentukan kualitas pikiran dan juga tubuh. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Al-Qur'an menjelaskan dalam surat Al-Qasas ayat 26 yang berbunyi:

---

<sup>36</sup>Nindy Feriyanti, Dkk. "Pengembangan E-Modul Matematika Untuk Siswa SD", *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 06, No. 01 (2019): 5 <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7406>

قَالَتْ إِحْدَاهُمَا يَا أَبَتِ اسْتَجِرْهُ <sup>ط</sup> إِنَّ خَيْرَ مَنِ  
 اسْتَجَرْتَ الْقَوِيُّ الْأَمِينُ ﴿٦٦﴾

26. Salah seorang dari kedua (perempuan) itu berkata, “Wahai ayahku, pekerjakanlah dia. Sesungguhnya sebaik-baik orang yang engkau pekerjakan adalah orang yang kuat lagi dapat dipercaya.” (Q.S. Al Qasas (28): 26)

Pada dasarnya mata pelajaran pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik. Melalui proses belajar tersebut, pendidikan jasmani ingin memberikan sumbangannya terhadap perkembangan anak, sebuah perkembangan yang tidak berat sebelah. Perkembangannya bersifat menyeluruh, sebab yang dituju bukan aspek fisik/jasmani saja. tetapi juga perkembangan gerak atau psikomotorik, perkembangan pengetahuan dan penalaran yang dicakup dalam istilah kognitif, serta perkembangan watak serta kepribadiannya, yang tercakup dalam istilah perkembangan afektif.<sup>37</sup> Oleh karena itu, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan nasional yang harus melibatkan unsur-unsur penting berupa pikiran dan tubuh.

Atletik merupakan cabang olahraga yang terdiri atas gerakan-gerakan dasar yang dinamis dan harmonis, yaitu jalan, lari, lompat, dan lempar. Bila dilihat dari arti atau istilah “atletik” berasal dari bahasa Yunani yaitu *Athlon* atau *Athlum* yang berarti “lomba atau perlombaan/pertandingan”.<sup>38</sup> Amerika dan sebagian Eropa dan Asia sering memakai istilah atletik dengan *track and field* dan Negara Jerman memakai kata *Leicht Athletik* dan Negara Belanda memakai istilah *Ahtletiek*. Atletik merupakan cabang olahraga yang tertua dan

<sup>37</sup>Yudesta Erfayliana, “Pendidikan Jasmani dalam Membentuk Etika, Moral, dan Karakter”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 02, No. 02 (2015): 304-305, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1299>.

<sup>38</sup>Siskariyanti, *Pengembangan Pergerakan Permainan Untuk Atletik Sekolah Dasar Kelas V*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 8.

juga meruakan induk atau ibu dari semua cabang olahraga. Gerakan-gerakan di dalam atletik merupakan dasar dari cabang olahraga-olahraga yang lain, seperti: berjalan, berlari, melompat, dan melempar, ini semua telah dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Tujuan atau Capaian dalam Pembelajaran Atletik

Tujuan pembelajaran atletik yang diselenggarakan di persekolahan antara lain adalah untuk:

- a. Pemenuhan minat untuk bergerak
- b. Pengenalan dasar-dasar gerak atletik dalam bentuk permainan
- c. Merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani (bertambahnya tinggi dan berat badan yang harmonis) serta perkembangan gerak
- d. Memelihara dan meningkatkan kesehatan serta kesegaran jasmani
- e. Membantu merehabilitasi kelainan gerak pada usia dini
- f. Menghindari rasa kebosanan
- g. Membantu menanamkan rasa disiplin, kerjasama, kejujuran, mengenal akan peraturan dan norma-norma lainnya
- h. Menangkal pengaruh buruk yang datangnya dari luar.<sup>39</sup>

## 3. Gerak Dasar Atletik Kombinasi Pada Permainan Lompat Tali Merdeka

Berjalan, berlari, melompat, dan melempar merupakan kegiatan yang sering di lakukan dalam kegiatan olahraga atletik. Olahraga atletik merupakan induk dari semua cabang olahraga. Disebut demikian karena hampir semua cabang olahraga bersumber dari gerakan-gerakan atletik.

Unsur dari cabang olahraga atletik, yaitu jalan, lari, lompat, dan lempar. Dalam pembelajaran kali ini, kamu akan mempelajari tentang berbagai macam permainan kombinasi

---

<sup>39</sup>Silvy Judita, *Pendidikan Jasmani di Era Kurikulum Merdeka*, (Jawa Tengah: Penapersada, 2023), 61-62.

gerak dasar atletik.

**a. Pengertian Kombinasi Gerak Dasar Atletik**

Kombinasi gerak dasar atletik adalah gabungan dari beberapa gerak dasar atletik. Tahukan kamu apasaja gerak dasar atletik. Gerak dasar atletik adalah jalan, lari, lompat, loncat, dan lempar.

Berjalan adalah gerakan memindahkan dua kaki secara bergantian dengan salah satu kaki menyentuh tanah, sedangkan kaki yang lainnya melayang di udara. Gerakan kaki tersebut dilakukan secara bergantian antara kaki kanan dan kiri.

Lari adalah gerakan memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lainnya dengan cara melangkahakan kaki secara bergantian dengan cepat. Pada saat tertentu kedua kaki melayang di udara.

Lompat adalah gerakan memindahkan badan dengan menggunakan tumpuan satu kaki. Gerakan melompat dilakukan dengan cara salah satu kaki menumpu pada tanah, kemudian dengan tumpuan tersebut beban tubuh didorong ke atas depan hingga berpindah. Pada waktu dan jarak tertentu tubuh terlihat melayang.

Loncat adalah gerak memindahkan badan dengan menggunakan tumpuan dua kaki. Gerakan meloncat dilakukan dengan cara bertumpu dengan dua kaki saat melakukan tolakan, kemudian mendarat dengan dua kaki pula.

Lempar adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu. Pada olahraga, gerakan melempar dilakukan dengan mengendalikan kekuatan tangan. Tujuannya untuk mendapatkan jarak lempar yang jauh.

Dasar gerak atletik dapat dikombinasikan menjadi permainan yang menarik. Apa saja permainan yang bisa kamu mainkan dengan kombinasi gerak dasar atletik.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup>Masri'an dan Aminarni, *Penjasorkes (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan)*, (Erlangga, 2016), 50.

**b. Keterampilan Gerak Dasar Lari Dan Lompat Melalui Pendekatan Pada Permainan Lompat Tali**

Bermain merupakan sarana untuk pertumbuhan dan pengembangan keterampilan gerak bagi anak sekolah dasar. Pengembangan keterampilan gerak dasar anak sekolah dasar melalui aktivitas yang dikemas dalam bermain, seharusnya menjadi program pokok yang harus dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani. Lebih lanjut Sukintaka menyatakan bentuk penyajian bermain tidak hanya berpengaruh terhadap bermain tetapi dapat digunakan untuk latihan kekuatan otot, kelenturan, bahkan untuk latihan keterampilan motorik dan pembentukan pribadi anak.

Pendekatan keterampilan gerak dasar lari dan lompat melalui pendekatan bermain sangatlah tepat diberikan untuk anak sekolah dasar, karena pada dasarnya dunia anak adalah bermain. Lebih lanjut penelitian Offord dalam Toho Cholik Mutohir dan Gusril menyatakan anak laki-laki dan perempuan yang berumur 5 sampai dengan 12 tahun di Canada menghabiskan waktu kira-kira 14 jam seminggu dalam aktifitas fisik. Sementara itu Racick dalam Tohi Cholik Mutohir dan Gusril menyatakan anak awal masa sekolah menginginkan 4 atau 5 jam minimum setiap hari melakukan aktivitas fisik, sedangkan remaja menginginkan setengah sampai dua jam.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain pengembangan keterampilan gerak dasar lari dan lompat melalui pendekatan bermain adalah: memilih jenis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, mengetahui kebutuhan anak, dan dapat menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan anak. Model pengembangan keterampilan gerak dasar lompat untuk anak antara lain : (1) melompati teman dalam posisi jongkok, (2) lompat kardus, (3) variasi lari dan lompat kerdus, (4) lompat karet dibentangkan oleh tamnnya, (5) lompat-lompat tali, (6) melompat dari

ketinggian 1 meter, (7) melompati teman-teman yang ada di depannya dalam posisi telungkup, (8) variasi lari dan lompat jauh, dan (9) variasi lari dan lompat tinggi.<sup>41</sup>

Permainan yang disesuaikan dengan kemampuan dan perkembangan, memungkinkan dengan resiko cedera yang rendah. Lari dan lompat dalam bentuk permainan memungkinkan anak lebih cepat mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang diperlukan sebagai landasan kokoh bagi nomor lari dan dapat juga sebagai dasar bagi cabang olahraga yang dipilih spesialisasinya nanti. Lari dan lompat sambil bermain akan lebih menyenangkan jika dilakukan dilapangan atau ditempat yang luas.<sup>42</sup> Salah satu permainan yang dapat diimplementasikan untuk materi gerak atletik lari dan lompat adalah permainan lompat tali merdeka.

### c. Permainan Tradisional

#### 1) Pengertian Permainan Tradisional

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak sejak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Karena memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan bermain. Oleh karena itu, bermain tidak bisa dilepaskan dari anak. Selain itu, bermain dapat pula menstimulasi berbagai perkembangan anak, seperti fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral-agama, sosial-emosional, dan seni. Melalui bermain pula kreatifitas anak akan terbangun dan berkembang dengan maksimal. Menurut piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan

---

<sup>41</sup>Yudanto, "Pengembangan Gerak Dasar Lari dan Lompat Melalui Pendekatan Bermain di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 03, No. 01 (2005): 74-76, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/6174>

<sup>42</sup>Siskariyanti, *Pengembangan Pergerakan Permainan Untuk Atletik Sekolah Dasar Kelas V*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 16.

menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seorang. Menurut parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Menurut Buhler dan Danziger, bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. menurut Mayesty, bermain adalah kegiatan anak-anak yang dilakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.<sup>43</sup>

Menurut Schaefer dan Reid istilah bermainan dibedakan dengan istilah permainan atau *games*. Bermainan merupakan aktivitas yang terjadi secara alamiah dan ditemukan baik pada manusia maupun binatang, sedangkan permainan merupakan salah satu bentuk bermainan yang lebih berorientasi pada tujuan dan lebih bersifat serius daripada bermain. sebian besar permainan mempunyai aturan dan memberi peran yang jelas terhadap pemain, dan menggambarkan bagaimana permainan berlangsung.<sup>44</sup> Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri oleh tujuan dari gerak iu sendiri, misalnya, jika seorang anak berusaha menggerak gerakan kaki dan tangannya, menendang, memukul, melompat, berlari, dan lain sebagainya. Gerakan-gerakan tersebut dilakukan demi gerakan itu sendiri, dalam iklim psikis bermain sangat mengembirakan dan menyenangkan hati. Kegiatan bermain pada anak-anak kecil lebih tepat jika disebutkan sebagai usaha meniru aktifitas orang dewasa sekaligus melatih

---

<sup>43</sup>M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 6-7.

<sup>44</sup>Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisi Manfaat Psikologis*, (Malang: Uneversitas Muhammadiyah, 2017), 3.



diri.<sup>45</sup>

Menurut Bishop dan Curtis mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan. Ada konsensus bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti permainan kelereng, lompat tali, permainan karet, dan sebagainya.

Menurut Eichberg mengemukakan persamaan dan perbedaan antara permainan tradisional dengan olahraga. Perbedaan yang mendasar adalah bahwa permainan tradisional aturan yang lebih fleksibel atau bisa berubah sesuai dengan kebutuhan zaman, sedangkan olahraga meskipun aturan bisa berubah tetapi membutuhkan kesepakatan yang luas dalam penerapannya. Persamaan permainan tradisional dan olahraga adalah adanya manfaat untuk pendidikan dan perkembangan anak. Eichberg dan Chileshe merekomendasikan permainan tradisional dan olahraga diberikan bersama-sama untuk memberikan intervensi terhadap perkembangan anak. Klasiliniko juga merekomendasikan permainan tradisional berbentuk keterampilan fisik dapat dijadikan alternatif untuk pendidikan dan perkembangan fisik pada anak-anak dan remaja awal.

Pengertian permainan tradisional juga dikemukakan Akbari et al. yaitu permainan yang mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu yang di dalamnya mempunyai nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil industrialisasi. Definisi senada juga dikemukakan oleh Parlebas bahwa permainan tradisional

---

<sup>45</sup>Hamzah Zubaidi, *Penjaskes Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, (Yogyakarta: New Trans Media, 2020), 71-72.

merupakan hasil kreatif dari budaya dan sejarah yang mempunyai unsur kesenangan namun merefleksikan nilai-nilai sosial yang mendalam sehingga anak akan belajar berkomunikasi dengan lingkungannya. Jika ditinjau dari jenis permainan maupun tahapan perkembangan bermain maka permainan tradisional seperti engklek, petak umpet, kelereng, lompat tali, dan sebagainya termasuk dalam permainan *game with rule* yang biasanya dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar. Untuk memainkan permainan tradisional dibutuhkan kemampuan berpikir logis karena mengandung aturan-aturan dan prosedur dari yang sederhana sampai dengan yang kompleks. Makin tinggi tingkat kesulitan aturan permainan makin dibutuhkan kemampuan kognitif yang makin tinggi. Menurut Darmamulna nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional adalah adanya interaksi sosial dalam kegiatan bermain.<sup>46</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwa permainan tradisional adalah permainan yang mengandung nilai positif dalam perkembangan anak, permainan yang diwariskan dari leluhur.

## 2) Klasifikasi Permainan Tradisional

Klasifikasi permainan tradisional yang lebih lengkap dikemukakan oleh Lavega yang membagi permainan tradisional menjadi 4 kategori yang dalam kategori tersebut masih bisa dibedakan menjadi beberapa jenis permainan lagi. Klasifikasinya adalah sebagai berikut:

- a) Permainan psikomotor, yaitu permainan yang memerlukan gerakan untuk memainkannya

---

<sup>46</sup> Iswinarti, Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis, (Malang: Uनेversitas Muhammadiyah, 2017), 6-7.

namun tidak menunjukkan adanya komunikasi dalam gerakan tersebut di antara para pemain, misalnya: yoyo, lompat-lompatan, engklek, dan layang-layang.

- b) Permainan kerjasama, yaitu permainan yang membutuhkan kerjasama pemain satu dengan pemain yang lainnya. Misalnya: permainan lingkaran, lompat tali, menari bersama, ataupun permainan yang membutuhkan nyanyian bersama saling bersahutan.
- c) Permainan yang mempunyai lawan: (a) satu lawan semua, salah seorang pemain harus menangkap pemain yang lain, (b) satu lawan satu, yaitu terjadi perlawanan satu lawan satu, (c) semua lawan semua, yaitu perlawanan antar semua pemain. Misalnya: berebut bola, dan balap karung.
- d) Permainan kerjasama-perlawanan; (a) tim lawan tim, yaitu perlawanan antar dua tim. Ada 2 kemungkinan yaitu: (1) perlawanan yang simetris, misalnya: bentengan, kasti, dan gobak sodor; (2) perlawanan yang tidak simetris: misalnya menggiring bendera atau menggelindingan roda antar tim, saling mengejar antara satu tim dengan tim lain. (b) satu lawan semua-semua lawan satu, yaitu pada permainan lingkaran berantai, misalnya: satu pemain yang berdiri di tengah mencoba untuk menangkap teman –teman yang mengelilinginya ketika mereka bergerak. (c) semua lawan semua, permainan ini terdiri dari beberapa tim yang masing-masing tim ada yang berpatner dan ada yang berlawanan. (d) permainan yang ambivalen, semua pemain bisa menjadi teman atau lawan dengan kriteria yang tidak jelas<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup>Ibid., 9-10.

### 3) Manfaat Bermain

Bermain banyak mengembangkan anggota tubuh agar menjadi seimbang. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan, seperti melipat, menggunting, menarik garis, mewarnai, dan menggambar.

- a) Mengembangkan motorik kasar anak. Motorik kasar adalah gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh.
- b) Meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi. Sejumlah permainan menuntut anak untuk berkonsentrasi penuh ketika memainkannya.
- c) Meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah. Banyak sekali permainan yang menuntut anak memiliki kemampuan memecahkan masalah dan berpikir logis untuk memenangkan atau menyelesaikan permainan tersebut.
- d) Mendorong spontanitas pada anak. Anak-anak sedemikian spontan dan dituntut untuk berpikir dan bertindak cepat ketika bermain jenis-jenis permainan tertentu.

Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya, yang dalam realitas tidak dapat digunakannya. Memberi stimulus pada pembentukan kepribadian. Kepribadian untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan (stimulus), dan bermain memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain akan memberikan manfaat pada semua aspek

perkembangan anak.

Melalui kegiatan bermain daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial, dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki irama dalam berain yang berlainan sesuai dengan perkembangan anak. Semakin besar fantas yang biasa dikembangkan oleh anak dari sebuah mainan, anak akan lama mainan itu menarik baginya. Sediakan permainan yang bertujuan memberikan pengalaman belajar, pilihlah permainan yang sesuai dengan usia mereka, persiapkan seseorang untuk memimpin permainan. Berikan kesempatan untuk menggunakan daya imajinasi dan kreatifitas keselamatan anak harus diperhatikan.<sup>48</sup>

#### **d. Permainan Lompat Tali Merdeka**

##### **1) Sejarah permainan**

Permainan tali merdeka adalah sebutan untuk mereka yang tinggal di Provinsi Riau. Di daerah yang masyarakatnya adalah pendukung kebudayaan Melayu ini ada sebuah permainan yang disebut tali merdeka. Inti dari permainan ini adalah melompat tali-karet yang tersimpul. Penamaan permainan ini ada kaitannya dengan tingkah laku atau perbuatan yang dilakukan pemain itu sendiri, khususnya pada lompatan yang terakhir. Pada lompatan ini (yang terakhir), tali diregangkan oleh pemegangnya setinggi kepala tangan yang diacungkan ke udara. Kepala tangan tersebut hampir mirip dengan apa yang dilakukan oleh para pejuang kerika mengucapkan kata “merdeka”.

Gerakan tangan yang menyerupai simbol kemerekaan itulah yang kemudian dijadikan sebagai nama permainan yang bersangkutan. Kapan dan dari mana

---

<sup>48</sup>Hamzah Zubaidi, *Penjaskes Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, (Yogyakarta: New Trans Media, 2020), 93-98.

permainan ini bermula sulit diketahui secara pasti. Namun, dari nama permainan itu sendiri dapat diduga bahwa permainan ini muncul di zaman penjajahan. Sebenarnya di daerah lain Indonesia juga banyak ditemukan permainan ini tapi dengan nama yang berbeda misal dengan nama lompat tali, lompatan.

Lompat tali atau “main karet” pernah populer di kalangan anak angkatan 70-an hingga 80-an. Permainan lompat tali ini menjadi favorit saat “keluar main” di sekolah dan setelah mandi sore dirumah. Permainan lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 anak hingga 10 anak.

Kapan dan dari mana permainan ini bermula sulit diketahui secara pasti. Namun, dari nama permainan itu sendiri dapat diduga bahwa permainan ini muncul di zaman penjajahan. Sebenarnya di daerah lain Indonesia juga banyak ditemukan permainan ini tapi dengan nama yang berbeda misal dengan nama Yeye, tali merdeka (Riau), lompatan, dan lain-lain.

Peralatan yang digunakan dalam permainan lompat tali sangat sederhana, yaitu karet gelang yang dijalin atau dirangkai hingga panjangnya mencapai ukuran yang dibutuhkan, biasanya sekita 3 sampai 4 meter.

2) Pemain

Permainan tali merdeka berjumlah 3-10 orang bahkan lebih.

3) Tempat permainan

Permainan ini tidak membutuhkan tempat yang luas. Oleh karena itu dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja, seperti; di halaman sekolah (pada waktu istirahat) dan halaman rumah.

4) Peralatan yang digunakan

Peralatan yang digunakan pada permainan ini adalah karet-karet gelang yang dianyam memanjang. Cara mengayamnya yaitu menyambungkan sua karet pertama dengan dua karet selanjutnya, sehingga memanjang sampai 3-4 meter.

#### 5) Langkah-langkah permainan

Cara bermain lompat tali merdeka cukup sederhana hanya melompat melewati tali yang dipegang oleh orang yang jaga. Pada kesempatan kali ini kami memodifikasi permainan tali merdeka menjadi “lompat tali pengetahuan” karna ketika melompat harus menyebutkan satu nama yang diminta oleh orang pertama yang meloncat. Permainan ini dimulai dengan mencari siapa yang jaga dan memegang tali, setelah mendapatkan penjaga maka permainan bisa segera dimulai.

#### 6) Peraturan permainan

Permainan tali pengetahuan tergolong sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Jika pemain dapat melompat tali karet tersebut maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga merasa lelah dan berhenti bermain. Namun apabila gagal sewaktu melompat, pemain tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal mengganti posisinya.

Ada beberapa ketinggian tali karet yaitu (1) tali berada pada lutut pemegang tali (2) tali berada di pinggang pemegang tali (3) tali berada di dada (4) tali berada pada telinga (5) tali berada pada kepala (6) posisi tali sejengkal dari kepala (7) posisi tali seacungan tangan pemegang tali.

#### 7) Tujuan dan manfaat

Ternyata bermain lompat tali karet mempunyai banyak manfaat untuk anak-anak, diantaranya adalah:

##### a) Motorik kasar

Main lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan sendiri. Lama-lama, bila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya pun padat dan

berisi, kuat serta terlatih. Selain melath fisik, mainan ini juga bisa membuat anak-anak mahir melompat tinggi, mengkombinasikan gerak atletik, jalan, lari , dan lompat, kemudian mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Lompat tali juga dapat membantu mengurangi obesitas pada anak.

b) Emosi

Untuk melakukan suatu lompatan dengan ketinggian tertentu dibutuhkan keberanian dari anak. Berarti, secara emosi ia dituntut untuk membuat suatu keputusan besar, mau melakukan tindakan melompat atau tidak. Dan juga saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak.

c) Ketelitian dan akurasi

Anak juga belajar melihat suatu ketepatan dan ketelitian. Misalnya, bagaimana ketika tali diayunkan, ia dapat melompat sedemikian rupa sehingga tidak sampai terjatuh dengan berusaha mengikuti ritme ayunan. Semakin cepat gerak ayunan tali, semakin cepat ia harus melompat.

d) Sosialisasi

Untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman yang berarti memberi kesempatannya untuk bersosialisasi sehingga ia terbiasa dan nyaman dalam kelompok. Ia dapat belajar berempati, bergiliran, menaati aturan dan yang lainnya.

e) Intelektual

Saat melakukan lompatan, terkadang anak perlu berhitung secara matematis agar lompatannya sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan dalam aturan permainan. Umpamanya, anak harus melakukan lima kali lompatan saat tali diayunkan, bila lebih atau kurang ia harus gantian menjadi pemegang tali. Anak juga secara tidak langsung



belajar dengan cara melihat dari teman-temanya agar bisa mahir dalam melakukan permainan tersebut.

f) Moral

Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang atau kalah. Namun, menang atau kalah tidak menjadikan para pemainnya bertengkar, mereka belajar untuk bersikap sportif dalam setiap permainan. Dan juga tidak ada yang unggul, karena setiap orang punya kelebihan masing-masing untuk setiap permainan, hal tersebut meminimalisir ego di diri anak-anak.<sup>49</sup>



---

<sup>49</sup>Hamzah Zubaidi, *Penjaskes Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, (Yogyakarta: New Trans Media, 2020), 125-135.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Azkiya, Hidayati, Dkk. “Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam”, *Al-Thariqah*, Vol. 7, No. 02, (2022): 412-413  
<https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/10851>
- Aisyah, Siti, Dkk. “Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia”, *Jurnal Salaka*, Vol. 02, No. 01, (2020): 63-64  
<https://journal.unpak.ac.id/index.php/salaka/article/view/1838>
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT.Rineka Cipt, 2008.
- Erfayliana, Yudesta, “Pendidikan Jasmani dalam Membentuk Etika, Moral, dan Karakter”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 02, No. 02 (2015): 304-305,  
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1299>.
- Fadlan, Abdur Rohim, Dkk. “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Materi Kebugaran Jasmani Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Aktivitas Bermain”, *Wahana Didaktika Jurnal Ilmu Kependidikan*, Vol. 21, No. 01, (2023) <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/10993>
- fadilah, Agus, “Pengembangan E-Modul Flip Html5 Berbasis Kato Adat di Kelas V Tema 6 Sekolah Dasar”, (Skripsi, Universitas Jambi, 2023)
- Feriyanti, Nindy, Dkk. “Pengembangan E-Modul Matematika Untuk Siswa SD”, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 06, No. 01 (2019): 4  
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7406>

- Gumara, Oksa Haryadi dan Asep Sujana Wahyuri, “Pengembangan E-Modul Mata Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Materi Pokok Pola Hidup Sehat untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 04, No. 04, (2022): 6186  
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3066>
- Hermawan, Asep Herry, Dkk. “Pengembangan Bahan Ajar”, *Jurnal Direktorat UPI*, (2012):4-5  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=y1GSw-0AAAAJ&citation\\_for\\_view=y1GSw-0AAAAJ:0EnyYjriUFMC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=y1GSw-0AAAAJ&citation_for_view=y1GSw-0AAAAJ:0EnyYjriUFMC)
- Hidayat, Fitri dan Muhammad Nizar, “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implentation, and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol. 01, No. 01 (2021): 32,  
[https://web.archive.org/web/20221109182253id\\_/https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf](https://web.archive.org/web/20221109182253id_/https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf)
- Iswinarti, Permainan Tradisional Prosedur dan Analisi Manfaat Psikologis, Malang: Uneversitas Muhammadiyah, 2017.
- Junaedi, Anas, “Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmanai, Olahraga, Dan Kesehatan di SMA, SMK, dan, MA Negeri Se-Kabupaten Gresik”, *Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan*, Vol. 03, No. 03 (2015): 835-836,  
<https://core.ac.uk/download/pdf/230797256>.
- Judita, Silvy, *Pendidikan Jasmani di Era Kurikulum Merdeka*, Jawa Tengah: Penapersada, 2023
- Kurniawan, Asep, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Kosasih, *pengembangan bahan ajar*, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021

- Lastri, Yunita, “Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran”, *Jurnal Citra Pendidikan*, Vol. 03, No. 03, (2023):1140  
<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/article/view/1914/623>
- Laela, Nur, “Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Budaya Sumbawa Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV SDN Desa Beru Pada Materi Bagun Datar Tahun Ajaran 2021/2022”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022)
- Majid, Abdul *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Masri'an dan Aminarni, *Penjasorkes (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan)*, Erlangga, 2016.
- M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Nasruddin, Dkk. *Pengembangan Bahan Ajar*, Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2020
- Putra, Gd Tuning Somara, Dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran *Dreamweaver* Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas Xi Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja”, *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, Vol. 1, No. 1 (2013): 128, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/9782>.
- Prastowo, Andi, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, Jakarta: Kencana, 2016.

- Prihatiningtyas, Suci dan fatikhatun nikmatus sholihah, *Physics Learning By E-Module*, (Universitas K.H.A. Wahab Hasbullah, 2020), 42-44.
- Prihatiningtyas, Suci dan Fatikhatun Nikmatus sholihah, “Project Based Learning E-Module To Teach Straight-Motion Material For Prospective Physics Theachers”, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 08, No. 03, (2020): 226 <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/view/3442>
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktik*, Pasuruan: lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rahayu, Rizki, “Pengembangan Modul Online Untuk Pendidik dalam Mata Pelajaran PJOK kelas V”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022)
- Salasiah, Rahmadi, dan Tri Irianto, “Instrumen Penilaian Harian Aspek Kognitif Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan”, *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Vol. 1 No. 1 (2020): 26, <http://jtam.ulm.ac.id/index.php/mpj/article/view/476>.
- Salim dan Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Citapustaka Media, 2007
- Siskariyanti, *Pengembangan Pergerakan Permainan Untuk Atletik Sekolah Dasar Kelas V*, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*, Bandung: Alfabeta, 2020.
- Wahyuni, Sri, dkk. “pengembangan modul matematika Berbasis REACT terhadap kemampuan komunikasi matematis peserta didik”, *Jambura Journal of Mathematics Education*, Vol. 01, No. 01 (2020): 6-7 <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.4542>

Yudanto, “Pengembangan Gerak Dasar Lari dan Lompat Melalui Pendekatan Bermain di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 03, No. 01 (2005): 74-76, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/6174>

Zubaidi, Hamzah, *Penjaskes Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, Yogyakarta: New Trans Media, 2020.











**YAYASAN ASSALAM LAMPUNG**  
**SEKOLAH DASAR ISLAM ASSALAM BANDAR LAMPUNG**

Alamat: Jl. Pulau Singkep Kelurahan Sukarame Baru Kecamatan Sukarame Bandar Lampung

**SURAT BALASAN PENELITIAN**

Nomor: 49/A-8/P-SDIA/X/2023

Sehubungan dengan surat dari Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, Nomor B-/1273/Un.16/DD/TL.002.5/06/2023, hal. Izin Mengadakan Penelitian tertanggal 11 September 2023 maka Kepala SD Islam Assalam dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Alutfi Samrotin Mawalina  
NPM : 1911100251  
Prodi : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Jenjang : S1

Benar telah mengadakan Penelitian di SD Islam Assalam pada Tanggal 09-17 Oktober 2023 guna melengkapi proses penyusunan skripsi sebagai tugas akhir yang bersangkutan

Demikian surat pernyataan ini kami buat sebenar-sebenarnya dengan segala bentuk pertanggung jawaban sepenuhnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 17 Oktober 2023  
Kepala SD Islam Assalam



Iman Nafudin, M.Pd



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG  
 MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG  
 Jalan Pulau Tegal No.21 Kelurahan Sukarame Kecamatan Sukarame Bandar Lampung  
 E-mail : minsukaramebalam@gmail.com Kode Pos 35131

SURAT KETERANGAN

Nomor : B- 098 /Mi.08.05/PP.00.4/ 11 /2023

Berdasarkan surat nomor : B-12.702/Un.16/DT /PP.009.7/ 10 /2022

Tentang permohonan Penelitian. Dengan ini Plt Kepala MIN 5 Bandar Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Alutfi Samrotin Mawalina  
 NPM : 1911100251  
 Semester : IX ( Sembilan )  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Digital Berbasis Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD/MI

Telah melaksanakan Penelitian di MIN 5 Bandar Lampung pada tanggal 11 November 2023 sampai dengan selesai.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Bandar Lampung, 18 November 2023  
 Plt. Kepala,

Hakimah, S.Ag., M.M.Pd  
 NIP. 196804211997032009

## HASIL DOKUMENTASI PENELITIAN

1. Pada tanggal 10 November 2023 melaksanakan uji coba soal untuk mencari kevalidan soal yang akan digunakan untuk pretest dan posttest di MIN 5 Bandar Lampung



2. Pada tanggal 11 November 2023 melaksanakan pengambilan nilai pretest di sekolah MIN 5 Bandar Lampung dan uji coba skala kecil untuk respon E-modul



3. Pada tanggal 18 November 2023 pelaksanaan pengenalan media digital dalam pembelajaran PJOK sekaligus pengambilan nilai untuk soal posttest dan respon peserta didik uji skala besar di MIN 5 Bandar Lampung



4. Pada tanggal 14 November 2023 melaksanakan uji pretest kepada peserta didik SD Islam Assalam Bandar Lampung



5. Pada tanggal 21 November melakukan pengenalan E-Modul kepada peserta didik dalam pembelajaran PJOK, sekaligus melakukan uji skala besar untuk respon peserta didik dan pendidik mengenai media dan dilanjutkan pengisian soal postests di SD Islam Assalam Bandar Lampung



6. Setelah menggunakan media digital berbasis permainan tradisional dilanjutkan pengimplementasian permainan tradisional lompat tali merdeka



## INTRUMEN PENELITIAN

### Hasil Wawancara Pra Penelitian

Tanggal wawancara	:	02 Oktober 2023
Tempat wawancara	:	Ruang Guru
Narasumber	:	Guru
Nama Guru	:	Aulia Nur Hikmah, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sebelum memulai pelajaran apa yang umi lakukan?	Memulai dengan berdoa, absen siswa, pemanasan, lebih fleksibel untuk materi pembelajarannya.
2.	Apakah dalam mengajar bapak membuat silabus dan RPP ?	Iya, Untuk silabus dan rpp sudah ada dari awal semester.
3.	Metode pembelajaran apa yang digunakan bapak untuk pembelajaran pada mata pelajaran PJOK?	Metodenya bermacam-macam menyesuaikan materi yang diajarkan.
4.	Strategi apa yang bapak gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK ?	Untuk strategi dalam memotivasi siswa ini lebih kedalam memberi penghargaan siswa dalam setiap pembelajaran. Misalnya, siswa melakukan gerakan yang sudah benar diberi apresiasi berupa tepuk tangan, dll.
5.	Apa saja media pembelajaran yang biasa bapak gunakan dalam proses pembelajaran ?	Seadanya alat yang ada diruang olahraga, bola kasti, hanya memakai alat yang sudah ada disekolah saja.
6.	Apakah media tersebut cukup efektif dalam proses pembelajaran ?	Untuk saat ini media-media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran. Karena siswa tidak takut karena bahan untuk membuat mediana lebih soft.
7.	Kendala apa yang bapak hadapi ketika mengajar PJOK ?	Anak-anak yang bandel kurang dalam memperhatikan saat pembelajaran. Namun kalau sudah nyaman mereka cepat nurut dengan pembelajaran yang mereka suka.
8.	Apa media yang digunakan selain pembelajaran praktik di lapangan?	Media pembelajaran bisa dengan alat langsung, dengan vidio, buku. Atau sumber belajar yang lain. Namun untuk saat ini pembelajaran monoton dengan buku saja.
9.	Sumber belajar yang menggunakan buku itu berapa jumlah buku PJOK yang digunakan ?	Dari buku ajar setiap tahun yang sudah ditetapkan disekolah

10.	Untuk media pembelajaran yang penyajiannya menggunakan media digital sudah ada belum pada mata pelajaran PJOK ?	Ada, tapi jumlahnya hanya terbatas
11.	Apa yang bapak ketahui mengenai media digital atau bahan ajar digital?	Dalam media digital yang saya tahu itu biasanya berisi video
12.	Bagaimana menurut ibu dengan bahan ajar modul elektronik berbasis kombinasi gerak dasar atletik dengan permainan tradisional , dan lain sebagainya ?	Sudah sangat bagus, bisa dilihat dari rumah dengan menggunakan modul elektronik , memudahkan siswa, dan juga bisa mengenalkan anak permainan tradisional.



### Hasil Wawancara Pra Penelitian

Tanggal wawancara	:	20 Januari 2023
Tempat wawancara	:	Ruang Guru
Narasumber	:	Guru
Nama Guru	:	Nurriva Ardian Tanjung, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sebelum memulai pelajaran apa yang bapak lakukan?	Memulai dengan berdoa, absen siswa, apersepsi lebih ke arah materi pembelajarannya.
2.	Apakah dalam mengajar bapak membuat silabus dan RPP ?	Iya, Untuk silabus dan rpp sudah ada dari awal semester. Sampai tahap evaluasi di ahir pembelajaran.
3.	Metode pembelajaran apa yang digunakan bapak untuk pembelajaran pada mata pelajaran PJOK?	Metodenya bermacam-macam menyesuaikan materi yang diajarkan. ada penilaian antar teman, Komando, latihan drill pengulangan, dan lain sebagainya tergantung dari materi pembelajarannya juga.
4.	Strategi apa yang bapak gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK ?	Untuk strategi dalam momotivasi siswa ini lebih kedalam memberi penghargaan siswa dalam setiap pembelajaran. Misalnya, siswa melakukan gerakan yang sudah benar diberi apersiasi berupa tepuk tangan, dll.
5.	Apa saja media pembelajaran yang biasa bapak gunakan dalam proses pembelajaran ?	Media pembelajaran itu disesuaikan materinya misal bola kecil, ini dengan menggunakan media yang lebih soft supaya tidak takut dan gampang cidera.
6.	Apakah media tersebut cukup efektif dalam proses pembelajaran ?	Untuk saat ini media-media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran. Karena siswa tidak takut karena bahan untuk membuat mediana lebih soft.

7.	Kendala apa yang bapak hadapi ketika mengajar PJOK ?	Ada beberapa kendala diantaranya, jumlah alat yang masih kurang, media pembelajaran yang kurang, dan lapangan yang untuk jumlah siswa yang banyak kurang besar.
8.	Apa media yang digunakan selain pembelajaran praktik di lapangan?	Media pembelajaran bisa dengan alat langsung, dengan video, buku. Atau sumber belajar yang lain. Namun untuk saat ini pembelajaran monoton dengan buku saja.
9.	Sumber belajar yang menggunakan buku itu berapa jumlah buku PJOK yang digunakan ?	Untuk buku ada 3 buku yang digunakan acuan.
10.	Untuk media pembelajaran yang penyajiannya menggunakan website sudah ada belum pada mata pelajaran PJOK ?	Ada, tapi jumlahnya hanya terbatas satu tahun hanya satu kali yang dari <i>website</i> .
11.	Apa yang bapak ketahui mengenai media digital atau bahan ajar digital??	Dalam <i>website</i> yang saya tahu itu biasanya berisi contoh atau tutorial gerakan.
12.	Bagaimana menurut ibu dengan bahan ajar modul elektronik berbasis kombinasi gerak dasar atletik dengan permainan tradisional , dan lain sebagainya ?	Sudah sangat bagus, bisa dilihat dari rumah dengan menggunakan media digital seperti handphone, memudahkan siswa, dan jumlahnya terbatas untuk pembelajaran di SD/MI



## LEMBAR OBSERVASI

Hari/tanggal : Rabu, 23 Agustus 2023

Mapel : PJOK

Topik/bahasan : Permainan Rounders

Kelas : 5

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat fasilitas belajar seperti media pembelajaran ?	Tidak
2.	Bagaimana proses pembelajaran dikelas ?	Proses pembelajaran dikelas cenderung tenang, dan siswa memperhatikan guru
3.	Apakah ada fasilitas seperti LCD, Layar Proyektor, dan lain sebagainya yang menunjang proses pembelajaran ?	Ada
4.	Apakah media yang digunakan sesuai dengan yang ingin dicapai pada saat proses pembelajaran ?	Guru hanya membawa bahan ajar yang berupa buku ajar kelas 5 dan bola kecil saja
5.	Kendala yang dihadapi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas ?	Mereka cenderung bosan, mengantuk, karena pembelajaran dikelas menggunakan media yang monoton saja.
6.	Apakah guru terampil dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran ?	Iya, guru terampil.
7.	Apa saja media pembelajaran yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran ?	Dalam mata pelajaran ini media yang digunakan bola kecil
8.	Apakah guru mendorong siswa berpikir kreatif dengan media yang digunakan ?	Guru dapat mendorong siswa yang digunakan apabila media tersebut dapat menunjang pembelajaran.
9.	Bagaimana motivasi siswa dalam proses pembelajaran ?	Siswa akan bersemangat jika guru memberikan penjelasan dengan bantuan yang ada relevansinya dengan materi pembelajaran

Bandar Lampung, 23 Agustus 2023

Obsever



Alutfi Samrotin Mawalina

## LEMBAR OBSERVASI

Hari/tanggal : Selasa, 17 Oktober 2023

Mapel : PJOK

Topik/bahasan : Lari Estafet

Kelas : 5 A

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat fasilitas belajar seperti media pembelajaran ?	Ada
2.	Bagaimana proses pembelajaran dikelas ?	Semangat dan antusias belajar
3.	Apakah ada fasilitas seperti LCD, Layar Proyektor, dan lain sebagainya yang menunjang proses pembelajaran ?	Ada
4.	Apakah media yang digunakan sesuai dengan yang ingin dicapai pada saat proses pembelajaran ?	Sudah sesuai, tapi ada beberapa yang kurang sesuai
5.	Kendala yang dihadapi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas ?	Siswa pada saat pembelajaran ada beberapa yang sulit diatur pada saat pembelajaran di lapangan.
6.	Apakah guru terampil dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran ?	Iya, guru terampil.
7.	Apa saja media pembelajaran yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran ?	<i>Trafic tone</i> sebagai alat penunjang pembelajaran.
8.	Apakah guru mendorong siswa berpikir kreatif dengan media yang digunakan ?	Guru dapat mendorong siswa yang digunakan apabila media tersebut dapat menunjang pembelajaran.
9.	Bagaimana motivasi siswa dalam proses pembelajaran ?	Siswa akan bersemangat jika guru memberikan penjelasan dengan bantuan yang ada relevansinya dengan materi pembelajaran

Bandar Lampung, 17 Oktober 2023

Obsever



Alufi Samrotin Mawalina



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721)783260*

**BERITA ACARA VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN  
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Terhitung dari tanggal ..... s.d ..... Oktober 2023 bertempat di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan Validasi Instrumen penelitian terhadap mahasiswa berikut:

**Nama/NPM/Jurusan** : Alutfi Samrotin Mawalina/ 1911100251 / PGMI  
**Judul** : "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis  
**Tim Validasi:** Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PLOK  
Siswa Kelas V SD/MI"

No	Nama Validator	Kategori	Tanda Tangan
1	Anton Trihasnanto, M.Pd	Media	1.
2	Yuli Yanti, M.Pd.I		2.
3	Deri Firmansah, M.Pd	Materi	3.
4	Guru : Nurul Hidayah, M.Pd		4.
5	Nurul Hidayah, M.Pd	Bahasa	5.
6	Erna Wati, M.Pd		6.

Bandar Lampung, Oktober 2023  
Sekretaris Prodi PGMI

**Deri Firmansah, M.Pd**  
NIP. 199110312019031011

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

**“Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PJOK kelas V SD/MI”**

Petunjuk:

- Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
  - 1 = sangat kurang baik
  - 2 = kurang baik
  - 3 = cukup baik
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
- Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor 1. 2. 3. 4. Dan 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar dan juga saran mohon dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan.

a. Lembar penilaian validasi ahli materi menurut BNSP

No	Aspek penilaian	Butir penilaian	Skor penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√				
		2. Kesesuaian materi dengan indikator	√				
		3. Sistematika penyajian		√			
		4. Kejelasan materi	√				
		5. Kecukupan pemberian latihan	√				
2.	Kebenaran isi	6. Kebenaran isi	√				
		7. Gambar yang disajikan mendukung materi	√				
		8. Kesesuaian pemberian contoh dengan materi		√			
		9. Penggunaan bahasa mudah dipahami		√			
		10. Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa		√			

## B. Saran Perbaikan

No	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan
1.		
2.		

## C. Komentar/saran

.....  
.....  
.....  
.....


## D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini

- Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi  
 Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran  
 Tidak layak diuji coba lapangan

Bandar Lampung, 13-11 - 2023

Validator materi

  
PERI FIRMANISAH

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

"Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PJOK kelas V SD/MI"

Petunjuk:

- Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:  
1 = sangat kurang baik  
2 = kurang baik  
3 = cukup baik  
4 = baik  
5 = sangat baik
- Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar dan juga saran mohon dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan.

a. Lembar penilaian validasi ahli materi menurut BNSP

No	Aspek penilaian	Butir penilaian	Skor penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√				
		2. Kesesuaian materi dengan indikator	√				
		3. Sistematika penyajian		√			
		4. Kejelasan materi	√				
		5. Kecukupan pemberian latihan		√			
2.	Kebenaran isi	6. Kebenaran isi	√				
		7. Gambar yang disajikan mendukung materi		√			
		8. Kesesuaian pemberian contoh dengan materi		√			
		9. Penggunaan bahasa mudah dipahami	√				
		10. Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	√				

## B. Saran Perbaikan

No	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan
1.		
2.		

## C. Komentar/saran

.....  
.....  
.....  
.....  
.....


## D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini

- Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi  
 Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran  
 Tidak layak diuji coba lapangan

Bandar Lampung, 14 - 11-2023

Validator materi

  
NURRAHA AFDHAN TANJUNG

## LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

**"Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PJOK kelas V SD/MI"**

## Petunjuk :

- Lembar validasi ini diisi oleh ahli Bahasa
- Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek bahasa
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
  - 1 = sangat kurang baik
  - 2 = kurang baik
  - 3 = cukup baik
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
- Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar dan juga saran mohon dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan.

## A. Aspek Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	kelugasan bahasa	1. Ketepatan struktur kalimat.				✓	
		2. Keefektifan kalimat.				✓	
		3. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa				✓	
2	Komunikatif	4. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif				✓	
		5. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran			✓		
		6. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan				✓	
3	Kesesuaian dengan kaidah	7. Ketepatan pemilihan bahasa				✓	
		8. Ketepatan ejaan				✓	
		9. Konsistensi penggunaan istilah				✓	
		10. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				✓	



## B. Saran Perbaikan

NO	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan
1	Pada sub judul jika selain proposisi awal kata ditulis dengan huruf kapital maka seterusnya juga harus stabil Contoh : Pengertian kombinasi gerak dasar atletik	Pengertian Kombinasi Gerak Dasar Atletik
2	Penulisan rata kanan dan kiri masih belum rapi	

## C. Komentar/ Saran Umum

**Penulisan setiap paragraph terlalu**

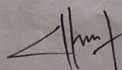
## D. Kesimpulan

Bahan ajar ini :

- Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diuji coba lapangan

Bandar Lampung, .....2023

Ahli Bahasa



.....

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA**

**“Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PJOK kelas V SD/MI”**

Petunjuk :

- Lembar validasi ini diisi oleh ahli Bahasa
- Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek bahasa
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :  
1 = sangat kurang baik  
2 = kurang baik  
3 = cukup baik  
4 = baik  
5 = sangat baik
- Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (✓) pada kolom skor 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar dan juga saran mohon dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan.

**A. Aspek Ahli Bahasa**

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	kelugasan bahasa	1. Ketepatan struktur kalimat.				✓	
		2. Keefektifan kalimat.				✓	
		3. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa				✓	
2	Komunikatif	4. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif				✓	
		5. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran				✓	
		6. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan				✓	
3	Kesesuaian dengan kaidah	7. Ketepatan pemilihan bahasa				✓	
		8. Ketepatan ejaan				✓	
		9. Konsistensi penggunaan istilah				✓	
		10. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				✓	

## B. Saran Perbaikan

NO	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

## C. Komentar/ Saran Umum

.....

.....

.....

.....

## D. Kesimpulan

Bahan ajar ini :

- Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diuji coba lapangan

Bandar Lampung, 13-11-2023

Ahli Bahasa

  
Ahmad Hana, S.Pd

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

“Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PJOK kelas V SD/MI”

Petunjuk:

- Lembar validasi ini diisi oleh ahli media
- Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek media
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
  - 1 = sangat kurang baik
  - 2 = kurang baik
  - 3 = cukup baik
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
- Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor 1. 2. 3. 4. Dan 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar dan juga saran mohon dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan.

No.	Aspek penilaian	Kriteria penilaian	Skor penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek tampilan	1. Ketepatan memilih beground		✓			
		2. Tampilan sederhana		✓			
		3. Tampilan halaman menarik		✓			
		4. Kualitas gambar				✓	
		5. Kontras warna				✓	
		6. Keserasian pemilihan warna pada layer	✓				
2.	Aspek penggunaan	7. Web mudah digunakan				✓	
		8. Mudah mencari materi	✓				
		9. Media tidak mengalami eror				✓	
		10. Tombol navigasi berfungsi dengan baik				✓	

Komentar/saran

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Bapak/ibu dimohon memberikan tanda shecklist (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap media website pada pembelajaran PJOK

Media belum dapat digunakan	
Media dapat digunakan dengan revisi	✓
Media dapat digunakan tanpa revisi	

Bandar Lampung,

2023

Validator media



---

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

"Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PJOK kelas V SD/MI"

Petunjuk:

- Lembar validasi ini diisi oleh ahli media
- Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek media
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
  - 1 = sangat kurang baik
  - 2 = kurang baik
  - 3 = cukup baik
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
- Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor 1. 2. 3. 4. Dan 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar dan juga saran mohon dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan.

No.	Aspek penilaian	Kriteria penilaian	Skor penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek tampilan	1. Ketepatan memilih beground			✓		
		2. Tampilan sederhana	✓				
		3. Tampilan halaman menarik			✓		
		4. Kualitas gambar			✓		
		5. Kontras warna		✓			
		6. Keserasian pemilihan warna pada layer			✓		
2.	Aspek penggunaan	7. Web mudah digunakan		✓			
		8. Mudah mencari materi			✓		
		9. Media tidak mengalami eror		✓			
		10. Tombol navigasi berfungsi dengan baik		✓			

Komentar/saran

.....

.....

.....

**Kesimpulan:**

Bapak/ibu dimohon memberikan tanda sheeklist (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap media website pada pembelajaran PJOK

Media belum dapat digunakan	
Media dapat digunakan dengan revisi	
Media dapat digunakan tanpa revisi	

Bandar Lampung, 2023

Validator media



.....

## LEMBAR RESPON PENDIDIK

**“Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PJOK Siswa kelas V SD/MI”**

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **“Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PJOK Siswa kelas V SD/MI”**, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masuki untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media tersebut digunakan dalam pembelajaran PJOK.

**Petunjuk Pengisian Angket**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
  - 1 = sangat kurang baik
  - 2 = kurang baik
  - 3 = cukup baik
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik

Sebelum melakukan penilaian, kami mohon Bapak/Ibu mengisi identitas terlebih dahulu.

Nama : Aulia Nur Hikmah, S.Pd  
 NIP : .....  
 Instansi : SD Islam Astalam

No	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek kesesuaian materi	1. Materi/isi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD	√				
		2. Materi/isi yang disajikan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi		√			
		3. Materi/isi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
		4. Materi/isi yang disajikan dapat mengembangkan ranah kognitif		√			
2.	Aspek penggunaan media	5. Modul Elektronik mudah digunakan oleh guru dan siswa		√			
		6. Modul Elektronik dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah		√			
		7. Modul Elektronik dapat		√			



		minat belajar					
		8. Media digital dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa	✓				
3.	Aspek kelayakan penyajian	9. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
		10. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan bahasa sehari-hari	✓				

## Komentar/saran

Media yang digunakan sudah baik, semoga kedepan nya permainan tradisional bisa kembali di kenalkan ke sekolah II saat para mahasiswa melakukan penelitian. (lebih banyak di kembangkan lagi media digital!)

## Kesimpulan:

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap media digital untuk pembelajaran PJOJ.

Media belum dapat digunakan	
Media dapat digunakan dengan revisi	
Media dapat digunakan tanpa revisi	✓

Bandar Lampung, 21 Nov 2023  
Pendidik

*Aulia Nur Hikmah, S.Pd*  
Aulia Nur Hikmah, S.Pd

## LEMBAR RESPON PENDIDIK

**“Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PJOK Siswa kelas V SD/MI”**

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **“Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PJOK Siswa kelas V SD/MI”**, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media tersebut digunakan dalam pembelajaran PJOK.

**Petunjuk Pengisian Angket**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
  - 1 = sangat kurang baik
  - 2 = kurang baik
  - 3 = cukup baik
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik

Sebelum melakukan penilaian, kami mohon Bapak/Ibu mengisi identitas terlebih dahulu.

Nama : MUSLWA ARDIAN TANJUNG  
 NIP : 197910012019031009  
 Instansi : MI 5 B. LAMPUNG

No	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek kesesuaian materi	1. Materi/isi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD	√				
		2. Materi/isi yang disajikan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi		√			
		3. Materi/isi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
		4. Materi/isi yang disajikan dapat mengembangkan ranah kognitif	√				
2.	Aspek penggunaan media	5. Modul Elektronik mudah digunakan oleh guru dan siswa	√				
		6. Modul Elektronik dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah	√				
		7. Modul Elektronik dapat	√				

		minat belajar					
		8. Media digital dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa	√				
3.	Aspek kelayakan penyajian	9. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	√				
		10. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan bahasa sehari-hari	√				

Komentar/saran

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap media digital untuk pembelajaran PJOK.

Media belum dapat digunakan	
Media dapat digunakan dengan revisi	
Media dapat digunakan tanpa revisi	

Bandar Lampung, 17-11-2023  
Pendidik

*Nurrah*  
NURRAH BALDIAN Tanjung

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK**

"Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Kombinasi Gerak Dasar Atletik dalam Pembelajaran PJOK Siswa kelas V SD/MI"

Nama : ALYA Dzihan F  
 Kelas : 5 Abu Bakar  
 Asal sekolah : SD Islam Babel

Petunjuk:

- Lembar validasi ini diisi oleh peserta didik
- Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek media
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
  - 1 = sangat kurang baik
  - 2 = kurang baik
  - 3 = cukup baik
  - 4 = baik
  - 5 = sangat baik
- Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor 1. 2. 3. 4. Dan 5 sesuai dengan pendapat menilai secara objektif.

NO	DESKRIPSI	SKOR PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1.	Gambar pada media digital menarik	√				
2.	Warna pada media mudah terbaca		√			
3.	Teks pada media mudah terbaca	√				
4.	Modul Elektronik dapat membantu dalam memahami materi			√		
5.	Kepraktisan dalam penggunaan pembelajaran				√	
6.	Modul Elektronik dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah		√			
7.	Modul Elektronik dapat meningkatkan minat belajar	√				
8.	Modul Elektronik dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa	√				
9.	Modul Elektronik ini membuat saya senang mempelajari PJOK	√				
10.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan bahasa sehari-hari		√			

Komentar/saran

.....  
 .....

Bandar Lampung, 2023  
 Peserta didik

*Alya Dzihan F*  
 ALYA Dzihan F



**Instrumen Soal Post-test**

Nama : Alvin Pzihan F  
 Kelas : 5 Bbv. kebayor  
 Asal sekolah : SD 14 Lem. Ceglom

Berilah tanda (X) dan Pilihlah jawaban yang benar dari soal di bawah ini!

- Gerak jalan, lari, loncat, dan mendarat adalah kombinasi dari gerak dasar....  
 a. Lokomotor c. Manipulative  
 Non lokomotor d. Lokomotor dan non lokomotor
- Berikut ini langkah-langkah melompat jauh, yaitu....  
 a. Awalan, tumpuan, dan mendarat  
 b. Awalan, tumpuan, dan melayang  
 c. Tumpuan, melayang, mendarat, dan berlari  
 Awalan, tumpuan, melayang, dan mendarat
- Alat sederhana yang digunakan dalam permainan lompat tali merdeka adalah....  
 Tali karet c. Tali rapia  
 b. Tali sepatu d. Tali tambang
- Perhatikan gambar berikut.



Kombinasi gerak yang dilakukan pada gambar ialah....

- Lompat, jalan c. Lari, lempar  
 Jalan, Lari, lompat d. Lari, jalan
- Saat berjalan, kedua kaki melangkah secara....  
 a. Cepat c. Bolak balik  
 Bergantian d. Bersama-sama
- Saat diudara dalam lompat jauh, posisi kaki yang tepat ialah.....  
 a. Dilipat kearah dada c. Bergerak perlahan seperti berjalan  
 b. Terbuka kearah kanan dan kiri  Terbuka kearah depan dan belakang
- Perhatikan gambar dibawah ini!



Permainan yang sedang dilakukan pada gambar tersebut adalah..

- Lompat tali  
 b. Lompat jauh  
 Lompat tali merdeka  
 d. Lari dan lompat
- Gerak atletik yang dilakukan pada permainan diatas adalah....  
 a. Lari dan jalan c. Loncat dan lempar  
 b. Lari dan lempar  Jalan, lari, dan lompat
- Berikut ini yang bukan termasuk permainan tradisional adalah...  
 Bola volley c. Permainan gobak sodor  
 b. Permainan gatrik d. Permainan tarik tambang
- Gerakan memindahkan badan dengan menggunakan tumpuan satu kaki adalah pengertian gerak....  
 a. Lari c. Jalan  
 Lompat d. Lempar

B-89

## HASIL REKAPITULASI AHLI MATERI

Validator 1 : Deri Firmansah, M.Pd

Validator 2 : Nurriva Ardian Tanjung, S.Pd

No	Aspek penilaian	Ahli 1	Persentase	Ahli 2	Persentase	Total
1.	aspek pembelajaran	5	96%	5	92%	94%
2.		5		5		
3.		4		4		
4.		5		5		
5.	kebenaran isi	5	88%	4	92%	90%
6.		5		5		
7.		5		4		
8.		4		4		
9.		4		5		
10.		4		5		
	Jumlah	46		46		
	Skor maksimal			50		

	validator 1	validator 2	Jumlah Presentase rata-rata
persentase	$46/50 \times 100 = 92\%$	$46/50 \times 100 = 92\%$	92%
kriteria	sangat layak	sangat layak	sangat layak

## HASIL REKAPITULASI AHLI MEDIA

Validator 1: Anton Tri Hasnanto, M.Pd

Validator 2: Yuli Yanti, M.Pd.1

No	Aspek penilaian	Ahli 1	Persentase	Ahli 2	Persentase	Total
1.	aspek tampilan	4	73%	3	70%	72%
2.		4		5		
3.		4		3		
4.		3		3		
5.		3		4		
6.		4		3		
7.	aspek penggunaan	3	65%	4	75%	70%
8.		4		3		
9.		3		4		
10.		3		4		
	jumlah	35		36		
	skor maksimal	50				

	validator 1	validator 2	Jumlah Presentase rata-rata
persentase	$35/50 \times 100 = 70\%$	$36/50 \times 100 = 72\%$	71%
kriteria	Layak	layak	layak



## HASIL REKAPITULASI AHLI BAHASA

Validator 1: Nurul Hidayah, M.Pd

Validator 2: Erna Wati, M.Pd

No	Aspek Penilaian	Ahli 1	Persen-Tase	Ahli 2	Persen-Tase	Total
1.	kelugasan bahasa	4	80%	4	80%	80%
2.		4		4		
3.		4		4		
4.	komunikatif	4	80%	4	73%	76%
5.		4		3		
6.		4		4		
7.	kesesuaian dengan kaidah	4	80%	4	80%	80%
8.		4		4		
9.		4		4		
10.		4		4		
	Jumlah	40		39		
	skor maksimal		50			

	Validator 1	Validator 2	Jumlah presentase rata-rata
Persentase	$40/50 \times 100 = 80\%$	$39/50 \times 100 = 78\%$	79%
Kriteria	layak	layak	layak

## HASIL REKAPITULASI RESPON PENDIDIK

Pendidik 1 : Aulia Nu Hikmah, S.Pd

Pendidik 2 : Nurriwa Ardian Tanjung, S.Pd

no	aspek	Guru 1	Presentase	Guru 2	Presentase	total	kategori
1	aspek kesesuaian materi	5	95%	5	85%	90%	Sangat layak
2		4		4			
3		5		4			
4		5		4			
5		5		4			
6	penggunaan media	5	95%	4	80%	87,50%	Sangat layak
7		5		4			
8		4		4			
9		5		4			
10	kelayakan media	4	90%	4	80%	85%	Sangat layak
	Jumlah	47		41			

	Pendidik 1	Pendidik 2	Jumlah Presentase rata-rata
persentase	$47/50 \times 100 = 94\%$	$41/50 \times 100 = 82\%$	88%
kriteria	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

## HASIL REKAPITULASI UJI COBA SKALA KECIL

NO	NAMA	BUTIR PENILAIAN									
		aspek tampilan			kemudahan penggunaan			materi			
1	alya fahranisa kamila	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3
2	aulia octavia assyifa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	azka wiratama	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5
4	annisa ramadani	3	3	3	4	3	5	3	3	4	4
5	abdul al bukhori	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5
6	affan ghaisani t	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	ararya tsaqif a	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
8	alya aretha ramadhani	5	5	3	4	5	4	5	4	5	4
9	arkhan zhikra rinaldo	5	4	3	5	4	5	4	5	5	5
10	brilian mazak atmaja	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
11	evan ziggy al fayadh	4	3	3	4	2	5	4	3	5	5
12	fahry khoirul al hafiz	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4
13	faisal fawwadz	2	3	3	5	5	5	4	3	5	4
14	fathir arif shaddad	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
15	faqih prawira alda r	4	3	4	5	5	5	4	4	5	4
	Total	67	61	59	70	65	71	68	63	72	68
	jumlah total	187			274			203			
	nilai maksimal	225			300			225			
	jumlah	0,831111111			0,913333333			0,902222222			
	Presentase	83,11111111			91,33333333			90,22222222			
		264,6666667									
		88,22222222									
	Kategori	Sangat layak									

## HASIL REKAPITULASI UJI COBA SKALA BESAR MIN 5 BANDAR LAMPUNG

NO	NAMA	BUTIR PENILAIAN													
		aspek tampilan				kemudahan penggunaan				materi					
1	Alya Fahrnis Kamila	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3				
2	Aulia Octavia Assyifa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
3	Azka Wiratama	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5				
4	Annisa Ramadani	3	3	3	4	3	5	3	3	4	4				
5	Abdul Al Bukhori	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5				
6	Affan Ghaisani T	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
7	Ararya Tsaqif A	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5				
8	Alya Aretha Ramadhani	5	5	3	4	5	4	5	4	5	4				
9	Arkhan Zhikra Rinaldo	5	4	3	5	4	5	4	5	5	5				
10	Brilian Mazak Atmaja	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5				
11	Evan Ziggy Al Fayadh	4	3	3	4	2	5	4	3	5	5				
12	Fahry Khoiril Al Hafiz	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4				
13	Faisal Fawwadz	2	3	3	5	5	5	4	3	5	4				
14	Fathir Arif Shaddad	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5				
15	Faqih Prawira Alda R	4	3	4	5	5	5	4	4	5	4				
16	Ghatan Azzavier	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4				
17	Helen Felecia	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5				
18	Heanda Roeihifa Hanif	4	3	3	5	4	4	5	4	4	5				
19	Hanifa Naza Putri	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5				
20	Kayla Wigi Muharram	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4				
21	Kahfi Al Farisi	5	3	5	5	4	3	5	5	5	5				
22	Khalia A.F	5	3	2	5	5	5	5	4	5	4				
23	Michayla Aulianoer H	5	2	3	5	5	5	4	5	5	4				
24	M. Dzaky Alvaro	4	3	4	5	5	5	5	5	5	3				
25	M. Rafiq Alfahruz	5	2	2	5	5	5	5	5	5	5				
26	M. Akbar Danis Fadian	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
27	Raihan Aditsa	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4				
28	Risa Safitri	4	3	4	5	4	3	4	4	5	5				
29	Shakira Talitha Zahra	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4				
30	Sazkia Histi Zahra	5	5	4	5	5	5	4	3	3	4				
	Total	137	114	115	140	135	138	138	129	142	134				
	Nilai Total	366				551				405					
	Nilai Maksimal	450				600				450					
	Nilai Presentase	0,8133333333				0,9183333333				0,9					
	Presentase	81,33333333				91,83333333				90					
		263,1666667													
		87,72222222													
	Kategori	Sangat layak													

**HASIL REKAPITULASI UJI COBA SKALA BESAR SD ISLAM ASSALAM BANDAR  
LAMPUNG**

NO	NAMA	BUTIR PENILAIAN									
		aspek tampilan			kemudahan penggunaan media				materi		
1	Amanda	5	4	5	4	5	3	5	5	5	5
2	Alroy Arqhad Waguna	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5
3	Aufa Zahira	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
4	Afika Cateleya N	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
5	Aninditha Efendi	4	4	5	4	4	2	3	4	4	4
6	Alya Dzihan F	5	4	5	4	3	4	5	5	5	3
7	Bintang F.R	3	4	3	2	1	2	3	5	5	4
8	Gading	2	3	4	4	2	2	3	3	3	3
9	Habib	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	Jibiun Muhammad Bintang	4	4	4	4	5	5	4	3	3	4
11	Jihan Talita Ulfa	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4
12	Kenzo Dhikehyo	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	Kirana Fauziah Ahzara	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
14	Kresya Atha Putri C	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4
15	M. Rizky S R R	5	5	5	5	4	3	5	5	4	4
16	M. Rasyad Al Gibran	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
17	M. Panji Satria	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	Mirza	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4
19	Mentari B.R	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5
20	Marwa Nur Aisyah	4	4	3	5	5	5	4	5	5	4
21	Nazriel Bima	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	Naira A.F	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	Rahman	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	Shakira Nadya Siswanto	4	5	5	4	3	3	4	5	5	4
25	Tora	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4
26	Zaki	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
27	Total	105	110	110	108	102	100	107	109	108	108
	Jumlah Hasil	325			417				325		
	Nilai Maxsimal	390			520				390		
	Hasil Presentase	0,833333333			0,801923077				0,833333333		
	Presentase	83,33333333			80,19230769				83,33333333		
					246,8589744						
	Jumlah Total				82,28632479						
	Kategori				Sangat layak						

### HASIL PRETEST DAN POSTTEST UJI SKALA KECIL

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST	N-GAIN
1	Alya Fahranisa Kamila	60	90	0,75
2	Aulia Octavia Assyifa	50	90	0,8
3	Azka Wiratama	60	100	1
4	Annisa Ramadani	60	100	1
5	Abdul Al Bukhori	60	80	0,5
6	Affan Ghaisani T	50	80	0,6
7	Ararya Tsaqiif A	50	90	0,8
8	Alya Aretha Ramadhani	60	80	0,5
9	Arkhan Zhikra Rinaldo	60	100	1
10	Brilian Mazak Atmaja	40	80	0,666667
11	Evan Ziggy Al Fayadh	50	80	0,6
12	Fahry Khoirul Al Hafiz	50	90	0,8
13	Faisal Fawwadz	50	80	0,6
14	Fathir Arif Shaddad	40	80	0,666667
15	Faqih Prawira Alda R	60	90	0,75
	Jumlah	800	1310	
	Rata-Rata	53,33333	87,33333	0,735556
	KATEGORI			TINGGI



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131  
 Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-3290/Un.16 / P1 /KT/XII/ 2023

**Assalamu'alaikum Wr.Wb.**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I  
 NIP : 197308291998031003  
 Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung  
 Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL) BERBASIS KOMBINASI GERAK DASAR ATLETIK  
 DALAM PEMBELAJARAN PJOK SISWA KELAS V SD/MI  
 Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
ALUTFI SAMROTIN MAWALINA	1911100251	FTK/ PGMI

Bebas Plagiasi sesuai Cek tingkat kemiripan sebesar **18 %**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

Bandar Lampung, 13 Desember 2023  
 Kepala Pusat Perpustakaan



**Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I**  
 NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository Perpustakaan.
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL) BERBASIS  
KOMBINASI GERAK DASAR ATLETIK DALAM PEMBELAJARAN  
PJOK SISWA KELAS V SD/MI

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	8%
2	<a href="https://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="https://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="https://vdocuments.mx">vdocuments.mx</a> Internet Source	1%
5	<a href="https://files1.simpkb.id">files1.simpkb.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="https://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source	<1%
8	<a href="https://hk.syariah.radenintan.ac.id">hk.syariah.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1%

123dok.com



9	Internet Source	<1 %
10	<a href="https://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	Mentari Deka Handayani, Laili Etika Rahmawati, Yeny Prastiwi, Eko Supriyanto, Choiriyah Widyasari. "Analyzing The Use of The Year Four, Theme Three Student Book of the 2013 Curriculum to Build Environmental Awareness", Profesi Pendidikan Dasar, 2021 Publication	<1 %
12	<a href="http://ejournal.umm.ac.id">ejournal.umm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	Novita Novita, Silvi Yulia Sari. "Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Perubahan Iklim dan Pemanasan Global Terintegrasi Model Project Based Learning (PjBL)", YASIN, 2023 Publication	<1 %
14	<a href="https://repository.iainkudus.ac.id">repository.iainkudus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	Deddy Rahmat Saputra. "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI PERMAINAN FOOTBALL SOCCER GACONE PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 TANAH SEPENGGAL", Jurnal Muara Olahraga, 2022	<1 %

Publication		
16	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://repo.iain-tulungagung.ac.id">repo.iain-tulungagung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	Wulan Karnina, Mahwar Qurbaniah, Ari Sunandar. "PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET TANAMAN PEWARNA KAIN SONGKET SAMBAS PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2023 Publication	<1 %
21	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://dwiwidjanarko.com">dwiwidjanarko.com</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://mail.jptam.org">mail.jptam.org</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://ojs.unik-kediri.ac.id">ojs.unik-kediri.ac.id</a>	

Internet Source

<1%

26

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 5 words

Exclude bibliography  On