

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembangunan suatu bangsa tidak terlepas dari kualitas sumber daya alam dan sumber daya manusia yang dimiliki. Negara yang memiliki sumber daya alam yang melimpah akan lebih bernilai dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Damanhuri (2014) mengemukakan bahwa sumber daya manusia ialah aspek penentu dalam menuju kesuksesan, dengan menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu tinggi, menjadi tuntutan pembangunan menuju kesejahteraan. Pembangunan suatu bangsa tentu tidak terlepas dari sistem pendidikan yang diterapkan dan kualitas pendidikan yang dicapai oleh sumber daya manusia di negara tersebut. Semakin baik kualitas pendidikan suatu bangsa, maka semakin maju bangsa tersebut. Pendidikan merupakan hal penting yang harus diperoleh semua warga negara, karena dengan pendidikan tentu akan memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia, mulai dari banyaknya memiliki kesempatan untuk berkarir dan berpeluang untuk memiliki pekerjaan yang lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan berkontribusi besar dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga pembangunan suatu bangsa bisa tercapai. Pendidikan di era sekarang ini tidak terlepas dari pengaruh teknologi, informasi, dan komunikasi. Proses pembelajaran di era sekarang ini juga menuntut seorang guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyiapkan pembelajaran. Tantangan baru bagi seorang guru adalah harus lebih mahir menggunakan teknologi, informasi, dan

komunikasi, serta bagaimana memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi tersebut sebagai sarana penyampaian pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang merupakan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi lulusan. Sesuai dengan peraturan tersebut, salah satu prinsip pembelajaran yang harus diterapkan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Maka dari itu, seorang guru diharapkan bisa berinovasi dan berkreaitivitas dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan cara evaluasi pembelajaran secara sistematis untuk menunjang proses pembelajaran. Adanya pengembangan dalam proses pembelajaran oleh guru, diharapkan dapat mengubah metode pembelajaran yang berpusat dari guru menjadi berpusat pada peserta didik yang membuat peserta didik lebih mandiri, aktif, dan interaktif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat pesat secara tidak langsung berpengaruh terhadap media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Giri, dkk. (2016) bahwa pesatnya perkembangan teknologi informasi seperti sekarang ini, proses pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik harus sudah memanfaatkan teknologi informasi dan pendidik dituntut agar mampu mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi

informasi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga bisa memicu perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Jannah, 2009).

Pemanfaatan media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran sangatlah diperlukan guna mempermudah penyampaian informasi atau materi yang kompleks dan abstrak agar bisa diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena gaya belajar setiap peserta didik berbeda. Maka dari itu, guru haruslah memiliki kreativitas dan inovasi untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PJOK, ditemukan bahwa tujuan pembelajaran pada materi pencak silat belum tercapai dengan maksimal. Hal tersebut dikarenakan materi pencak silat kelas VII cukup padat, kompleks, dan abstrak. Media pembelajaran yang sering digunakan guru saat mengajar materi pencak silat masih banyak bersumber dari buku paket/buku LKS dan video tutorial. Tidak banyak guru dapat merancang sebuah media pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, membiasakan peserta didik untuk menjadi aktif, dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi pencak silat kepada 100 peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja, yang dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner secara daring pada tanggal 1 dan 2 Februari 2022, didapatkan hasil bahwa 52 orang (52%) peserta didik tertarik dan senang dengan materi pencak silat. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa masih kurangnya minat peserta didik terhadap materi pencak silat,

diantaranya adalah pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat. Hal ini bisa terjadi karena cara mengajar atau media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar materi pencak silat masih monoton, sehingga minat peserta didik kelas VII terhadap materi pencak silat masih kurang. Berdasarkan hasil survei mengenai media pembelajaran *e-modul* interaktif berbasis *web* sebagai bahan ajar pada materi pencak silat, didapatkan hasil bahwa 88 orang (88%) peserta didik tertarik. Dari hasil survei tersebut menunjukkan ketertarikan peserta didik kelas VII terhadap media pembelajaran *e-modul* interaktif berbasis *web* sebagai bahan ajar untuk mempelajari materi pencak silat, diantaranya adalah materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat.

Gambaran keadaan tersebut menunjukkan bahwa pentingnya untuk meningkatkan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Pencarian upaya alternatif yang diperlukan mengacu pada faktor penyebab kurangnya kualitas proses pembelajaran PJOK di kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja, diantaranya adalah pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat. Oleh karena itu peserta didik dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, menarik, dan praktis. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi, yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP N 2 Singaraja.

Seiring perkembangan dan kemajuan teknologi, buku cetak yang digunakan sebagai bahan ajar pada era teknologi digital sudah beralih menggunakan buku elektronik atau *e-book*. *E-book* atau *e-modul* yang digunakan sebagai media pembelajaran di era digital tidak hanya bisa menampilkan materi berupa teks dan gambar saja, namun juga bisa menampilkan materi berupa video, audio, animasi, dan kuis sehingga menimbulkan interaksi (interaktif) antara peserta didik dengan bahan ajar. Menurut Prastowo (2015) *e-modul* interaktif diartikan sebagai modul yang mengkombinasikan dua ataupun lebih teks, grafik, audio, video, ataupun animasi yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah, yang kemudian menimbulkan terjadinya hubungan dua arah antara modul dengan pemakainya. Imansari dan Sunaryantiningsih (2017: 12) mengungkapkan bahwa *e-modul* interaktif merupakan media pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat keberhasilannya. Asih (2018: 25) mengemukakan bahwa modul elektronik interaktif merupakan modul pembelajaran yang berisikan rangkaian aktivitas pembelajaran yang disusun secara khusus dalam bentuk elektronik sehingga terjadi hubungan dua arah antara alat dan pengguna sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Novitasari, dkk. (2021: 204) mengungkapkan bahwa *e-modul* berbasis *web* merupakan bahan ajar yang disajikan dan ditampilkan melalui piranti elektronik berupa *web*. Leonard dan Astriani (2020: 29) menyatakan bahwa *e-modul* berbasis *web* merupakan modul yang disajikan secara elektronik dan dipublikasikan melalui sebuah *web*, dimana untuk menyajikan materi menggunakan

Content Management System (CMS) dan untuk menyajikan kuis menggunakan *Quiz Management System* (QMS).

Pemanfaatan *e-modul* interaktif berbasis *web* dalam proses pembelajaran merupakan suasana baru dalam belajar dan solusi yang baik bagi peserta didik, karena dengan adanya *e-modul* interaktif peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa harus didampingi oleh guru secara langsung. Penelitian yang dilakukan oleh Zahroh, dkk. (2019: 124) tentang pengembangan *e-modul* Matematika interaktif untuk kelas VII SMP menyatakan bahwa dengan adanya *e-modul* interaktif memungkinkan terjadinya interaksi atau hubungan dua arah antara bahan ajar dengan peserta didik, sehingga membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator.

Materi pencak silat merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dan sudah diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada materi pencak silat akan diajarkan mengenai teknik-teknik dasar yang terdapat pada olahraga beladiri pencak silat. Lubis (2004) mengungkapkan bahwa teknik dasar pencak terdiri dari sikap pasang, pola langkah, kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, dan elakan. Suwiwa, dkk. (2014) mengungkapkan bahwa materi atau pembelajaran pencak silat bersifat kompleks, abstrak, dan meta empiris yang sulit untuk dipahami, serta materi pencak silat yang diajarkan dengan metode konvensional yang mengandalkan verbalistik dan waktu pertemuan yang terbatas membuat materi pencak silat tidak efektif untuk mempelajari teknik dasar pencak silat yang begitu banyak. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran berupa *e-modul* interaktif berbasis *web*.

Penyajian materi pelajaran pada pokok bahasan teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat menggunakan *e-modul* interaktif berbasis *web* diharapkan mampu menarik minat peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi yang disajikan. Penelitian yang dilakukan oleh Saraswati, dkk. (2019: 1) tentang pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi Termokimia mengungkapkan bahwa dengan adanya modul elektronik interaktif atau *e-modul* interaktif diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik dan dapat mengilustrasikan materi yang abstrak, serta dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik menggunakan komputer dan gadget dimana saja dan kapan saja, sehingga memungkinkan peserta didik mendapatkan umpan balik langsung dan memahami materi pelajaran secara utuh.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ditemukan berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pencak silat, terutama pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah.
2. Kurangnya minat peserta didik terhadap materi pencak silat.
3. Minimnya persiapan media dan perangkat pembelajaran oleh guru PJOK terhadap materi pencak silat.

4. Kurangnya media belajar yang kreatif dan inovatif yang diberikan oleh guru terhadap materi pencak silat, sehingga peserta didik menjadi kurang antusias dan merasa bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
5. Minimnya alokasi waktu pembelajaran sehingga penyampaian materi tidak semua terpenuhi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka peneliti memberikan pembatasan terhadap masalah mengenai kurangnya pengembangan media pembelajaran PJOK materi pencak silat. Dengan demikian, peneliti mengupayakan untuk mengembangkan jenis media pembelajaran interaktif, yakni pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimana validitas pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja menurut ahli materi, ahli desain

pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan?

3. Bagaimana tanggapan peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja terhadap pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja.
2. Untuk mengetahui validitas pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja menurut ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.
3. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik kelas kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja terhadap *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini baik secara teoretis maupun praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang kreatif dan inovatif serta hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam upaya mendalami pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja. Hasil dari produk penelitian pengembangan ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran PJOK khususnya materi pencak silat untuk peserta didik kelas VII.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber belajar bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran mengenai materi pencak silat dan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, karena dengan menggunakan *e-modul* interaktif berbasis *web* pembelajaran disajikan lebih menarik.

b. Bagi Guru

Penggunaan *e-modul* interaktif berbasis *web* dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan ajar baru bagi guru untuk mengajar materi pencak silat kepada peserta didik di sekolah, sehingga dapat membantu guru agar lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Bagi Kepala Sekolah

Pelaksanaan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi kepala sekolah dalam mengembangkan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya *e-modul* interaktif berbasis *web* serta dapat memperkaya koleksi media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber penelitian baru dan dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa lain, khususnya mahasiswa pendidikan olahraga untuk penulisan yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah uraian terperinci tentang ketentuan dan persyaratan kinerja (*performance*) yang harus dilakukan dari sebuah produk. Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat

mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi pencak silat, serta agar mempermudah peserta didik saat belajar secara mandiri. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. *E-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP berupa media pembelajaran yang dikemas secara menarik untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik mengenai materi pencak silat dan diharapkan dapat menggantikan peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran karena keterbatasan alokasi waktu pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.
2. *E-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat ini dapat dioperasikan dengan menggunakan perangkat *Personal Computer* (PC), laptop, dan *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet sehingga dapat diakses dalam bentuk *web* menggunakan *link* atau alamat domain *URL* (*Uniform Resource Locator*).
3. *E-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat ini didesain dengan efek *flipbook* sehingga memberikan kesan menarik bagi pembaca serta berisikan teks, gambar, audio, video, dan kuis.
4. Dalam *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP ini terdiri dari petunjuk penggunaan, pendahuluan, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, kuis, dan profil pengembang.

5. *E-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP ini dikembangkan dengan bantuan beberapa program aplikasi, yakni *Canva*, *Microsoft Word*, *Wondershare Filmora 9*, *YouTube*, *Flip PDF Corporate Edition*, *Remove.bg*, *Google Form*, dan *Google Drive*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Untuk membantu peserta didik meningkatkan minat dan hasil belajarnya, seorang guru harus mempunyai inovasi dan kreatifitas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Maka dari itu, seorang guru harus bisa membantu memfasilitasi peserta didiknya dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran agar membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran, meningkatkan minat dan aktivitasnya, serta yang terpenting adalah kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga tujuan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bisa tercapai.

Pentingnya pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP ini, diharapkan dapat membantu peserta didik saat proses pembelajaran di sekolah maupun saat belajar secara mandiri. Peserta didik akan mudah memahami materi yang dipelajari karena pada *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP ini menyajikan tulisan, gambar, audio, video, dan kuis yang dikemas menjadi satu kesatuan *e-modul* atau buku elektronik dan didesain dengan efek *flipbook*, sehingga membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya. Penggunaan

bahasa yang sederhana dan materi yang dipaparkan dalam *e-modul* ini juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami dan mengerti materi yang dipelajari. *E-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP ini juga memanfaatkan teknologi, sehingga mudah diakses oleh peserta didik dengan perangkat *Personal Computer* (PC), laptop, dan *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet dimana saja dan kapan saja. Pengembangan produk *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan bagi guru PJOK dalam mengembangkan sumber belajar atau media pembelajaran pada materi PJOK yang lainnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam proses mengembangkan produk *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja, yaitu sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan adalah *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP. Materi dan desain pada *e-modul* interaktif yang dikembangkan disesuaikan dengan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran PJOK kelas VII SMP yaitu pencak silat dan disesuaikan dengan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- b. Di dalam *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP, terdapat panduan petunjuk penggunaan untuk memudahkan peserta didik menggunakan dan mempelajari materi yang terdapat di *e-modul* interaktif ini.
- c. Dengan adanya *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP dirancang sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik dalam memahami mata pelajaran PJOK khususnya materi pencak silat
- d. *E-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP ini memanfaatkan perangkat teknologi seperti *Personal Computer* (PC), laptop, dan *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet, menjadikan sumber belajar tidak hanya bersumber dari buku-buku pada umumnya, sehingga ada suasana baru dalam proses pembelajaran dan tidak bersifat monoton yang bisa menimbulkan kebosanan belajar dari peserta didik.
- e. Adanya *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP, diharapkan dapat membantu guru PJOK memberikan materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat kepada peserta didik kelas VII saat berhalangan hadir untuk mengisi jam pelajaran atau karena kurangnya alokasi waktu untuk pertemuan membahas materi pencak silat yang lumayan padat.

- f. *E-Modul* interaktif ini juga bisa membantu guru PJOK yang kurang memiliki keterampilan untuk memperagakan teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah yang terdapat pada materi pencak silat, karena di dalam *e-modul* interaktif ini akan berisikan video yang menjelaskan tentang teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah yang terdapat pada materi pencak silat di kelas VII SMP.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat ini dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah, sehingga produk ini hanya dikembangkan untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja dan peserta didik lain dengan karakteristik sejenis.
- b. Produk yang dikembangkan yaitu *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja hanya memaparkan materi PJOK khususnya teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII dan disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP ini hanya bisa diakses dan dipelajari dengan bantuan perangkat *Personal Computer* (PC), laptop, dan *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet, serta harus memiliki *link* atau alamat domain *URL* (*Uniform Resource Locator*) agar bisa diakses pada *web*.

- d. Pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *web* pada materi teknik dasar kuda-kuda dan pola langkah pencak silat untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.10 Definisi Istilah

Terdapat istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk menghindari kesalahpahaman. Definisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dilaksanakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan, serta dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga tujuan dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bisa tercapai.
2. *E-modul* interaktif adalah buku, bahan ajar, atau sumber belajar elektronik berisikan informasi atau materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan kuis, yang bisa dibuka atau dipelajari dengan bantuan perangkat *Personal Computer* (PC), laptop, dan *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet.
3. *Web* (*website*) atau biasa dikenal dengan "*web used learning*" adalah kumpulan halaman dalam satu *link* atau alamat domain *URL* (*Uniform Resource Locator*) yang berisikan informasi tertentu dan bisa diakses oleh banyak orang dengan bantuan perangkat *Personal Computer* (PC), laptop, dan *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet.
4. Materi pencak silat adalah salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), dan merupakan salah

satu cabang olahraga bela diri yang mengedepankan unsur seni dan keindahan gerakan.

5. Teknik dasar kuda-kuda adalah sikap dasar kaki dalam keadaan statis dan berbagai bentuk untuk mampu menopang berat badan sebelum melakukan gerakan selanjutnya dalam pencak silat
6. Teknik dasar pola langkah adalah sikap dasar kaki dalam melakukan perpindahan dan perubahan posisi untuk mendapatkan posisi lebih baik saat menyerang atau bertahan yang dikombinasikan dan dikoordinasikan dengan sikap tubuh dan tangan.
7. Peserta didik adalah orang atau individu yang menempuh pengetahuan melalui proses pembelajaran pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan yang dimiliki, sehingga cita-cita yang diharapkan bisa tercapai.
8. Model ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang memiliki lima tahapan dalam mengembangkan suatu produk, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).