



Pengembangan E-Modul Pembelajaran dengan Model SAVI pada Materi Senam Lantai Kelas 5 Fase C Kurikulum Merdeka

Noor Akhmad Hidayat^{1a}, Harwanto^{1b}, Rufi^{1c}

¹Prodi Pendidikan Jasmani Program Magister Fakultas Keguruan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: Noorakhmad21@gmail.com^a, harwanto@unipasby.ac.id^b, rufi@unipasby.ac.id^c

DOI: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v9i2.4328>

ABSTRAK

Penelitian pengembangan e-modul pembelajaran dengan model SAVI pada materi senam lantai Kelas 5 Fase C Kurikulum Merdeka dimaksudkan untuk memberikan solusi atas kurangnya bahan ajar sesuai karakteristik siswa dan lingkungan sekolah. Fokus penelitian ini yaitu menghasilkan produk e-modul menggunakan model SAVI mata pelajaran PJOK materi senam lantai. Penelitian ini menggunakan langkah langkah model ADDIE dalam pengembangan produk. Dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 008 Waru Kalimantan Timur kelas 5 dengan jumlah siswa 15 dipilih secara acak sebagai sampel penelitian. Uji kelayakan produk oleh ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli desain. Setelah dilakukan uji kelayakan, maka selanjutnya dilakukan uji coba pengguna produk hasil pengembangan. Instrumen penelitian dalam bentuk angket yang terdiri dari instrumen kelayakan oleh ahli dan instrumen tingkat ketertarikan peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menggambarkan rata-rata skor persentase uji kelayakan sebesar 91,3% masuk pada kategori baik sekali. Hasil uji penilaian tingkat ketertarikan pengguna memperoleh skor 90% masuk pasuk kriteria sangat menarik. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka kesimpulan akhir yaitu produk pengembangan yang berwujud e-modul pembelajaran dengan model SAVI pada materi senam lantai layak digunakan berdasarkan uji ahli. Selain itu, e-modul pembelajaran dengan model SAVI pada materi senam lantai berdasarkan hasil uji coba tingkat ketertarikan pengguna masuk pada kriteria Sangat Menarik.

Kata Kunci: *E-Modul Pembelajaran; SAVI; Senam Lantai Fase C; Kurikulum Merdeka*

Correspondence author: **Noor Akhmad Hidayat**, Universitas PGRI Adi Buana, Indonesia, Noorakhmad21@gmail.com



Jurnal KEJAORA is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Senam lantai merupakan salah satu kajian di Sekolah Dasar sebagai salah satu materi yang diajarkan pada kelas V fase C Kurikulum Merdeka. Sekilas dalam pelaksanaan senam lantai bukanlah perkara yang sulit. Nyatanya pembelajaran PJOK tidak pernah bisa terlepas dari pengetahuan dan psikomotorik (Herwanto, 2019). Ketika pembelajaran berada di sekolah, guru akan dengan mudah mengawasi peserta didik. Lantas bagaimana ketika di luar sekolah, mengingat anak-anak adalah sosok yang aktif dan menyukai tantangan.

Senam lantai pada dasarnya merupakan bagian dari enam macam kelompok sanam meliputi senam artistik, ritmik, ritmik sportif,

akrobatik, *aerobic sport*, trampolin, serta senam umum (Nggaa, 2022). Sedangkan dalam telaah Kurikulum Merdeka tentang materi senam lantai kelas V Sekolah Dasar, dimana aktivitas senam terkait dengan kombinasi pola gerak dominan (menumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, mendorong, memutar, mengayun, melayang, dan mendarat) untuk mengembangkan keterampilan dasar senam dengan menggunakan peralatan (Graham et al., 2021). Dimana dalam hal ini, materi senam sebagai bentuk keseimbangan.

Keseimbangan sebagai bentuk kestabilan yang dibantu oleh sebaran bobot yang merata di tiap sisi sumbu vertikal dan sebagai integrasi komponen yang estetis. Tidak ada gerakan yang



tak berguna, tidak ada gerakan tangan yang mencolok untuk mempertahankan posisi, tidak ada kondisi tubuh yang akan roboh atau bergoyang dari sisi ke sisi. Dimana titik tumbu menjadi pusat gravitasi tubuh (Muhajir & Prasetijo, 2022).

Pemahaman tentang konsep senam lantai sebelum melaksanakannya di bawah bimbingan guru harus tetap diperhatikan. Dimana pemahaman terkait dengan konsep ini berhubungan erat kaitanya dengan minat belajar siswa dan kemampuan memecahan masalah (Höft & Bernholt, 2019). Pada kelas V, senam lantai terdiri atas sikap lilin, guling depan, dan lompat kangkang. Seperti halnya sikap lilin, sikap awal tidur terlentang, tangan di samping kanan kiri badan, lurus, kaki lurus dan rapat (Kurniawan, 2023). Begitu pula dengan gerak guling ke depan dengan sikap akhir jongkok maupun berdiri. Gerakan tersebut tentunya memerlukan pengawasan dalam pelaksanaannya. Tidak pula terkecuali lompat kangkang. Meskipun terlihat sederhana, namun jika pelaksana tidak mengetahui langkah-langkahnya dengan jelas, maka akan dapat menyebabkan cedera.

Mengingat akan pentingnya pengkajian dalam praktik pembelajaran senam lantai di sekolah maka diperlukan kegiatan observasi lapangan. Salah satu lokasi observasi dilakukan di SDN 008 Waru Kalimantan Timur yang fokus pada kelas V. Hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran senam lantai diketahui jumlah siswa 31 anak. Temuan lain terkait dengan ketepatan, keteraturan, keselamatan, dan ketahanan gerakan

senam lantai, ditemukan fakta bahwa rata-rata dominan siswa memperoleh skor rendah yaitu 51,6%.

Berdasarkan data yang telah dinarasikan di atas, maka ketangkasan yang dapat dilihat dari aspek ketepatan, keteraturan, keselamatan dan ketahanan gerak perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Untuk dapat terlaksana dengan baik, maka peneliti mengambil poin penyematan pembelajaran yang menarik supaya peserta didik tidak hanya melakukan gerakan namun juga mendapatkan pengetahuan yang layak tentang senam lantai.

Salah satu cara guna menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan e-modul pembelajaran. Modul elektronik (e-modul) merupakan hasil adaptasi dari modul cetak atau bahan ajar lainnya yang dikembangkan dalam bentuk digital (elektronik) (Sugihartini & Jayanta, 2017). E-modul secara terstruktur disusun agar mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dituju melalui tampilan buku secara elektronik dengan harapan dapat dibaca menggunakan *smartphone* dan komputer (Arimadona & Silvina, 2019).

Karakteristik s-modul yaitu memiliki bersifat mandiri serta disajikan dengan format elektronik dan dapat dihubungkan melalui link (Habidah & Sudarwanto, 2020). Perbedaan e-modul dengan modul cetak nampak pada tabel 1 perbedaan e-modul dengan modul cetak.

Tabel 1. Perbedaan e-modul dengan modul cetak

E-Modul	Modul Cetak
Formatnya berupa doc, exe, html, dan lain-lain.	Modul cetak berbentuk cetak dengan menggunakan kertas
Disajikan menggunakan software platform khusus dengan atau (komputer, laptop, smartphone, dan internet)	Tampilan pada modul cetak berupa kumpulan kertas
Produksi e-modul lebih murah	Produksi modul cetak lebih mahal disebabkan penggunaan kertas untuk bahan baku.
Bersifat praktis, mudah dibawa	Dalam penggunaannya membutuhkan ruangan sebagai tempat penyimpanan karena berbentuk fisik
Memiliki sifat tahan lama	Kurang tahan lama akibat penggunaan kertas dengan demikian ada batasan waktu
Dapat ditambahkan gambar, audio, maupun video	Tidak dapat dilengkapi dengan audio maupun video

(Priyanthi et al., 2017)



Selanjutnya, dalam kajian terkait e-modul memiliki karakter yaitu *Self instructional, Self Contained, Stand Alone, Adaptive, dan User Friendly* (Hamzah, 2016). Sedangkan jika mengutip Ruffi dalam (Sari & Montessori, 2021) karakteristik modul terdiri dari: (a) adanya pedoman belajar mandiri, (b) memahami perbedaan individu, (c) berisi tujuan yang akurat, (d) berkaitan dengan proses, (e) memakai berbagai media pembelajaran, (f) adanya respon balik siswa, (g) ada hubungan timbal balik langsung ke siswa, dan (h) ada evaluasi penguasaan materi.

Mengkaji karakteristik e-modul yang nantinya digunakan dalam pembelajaran PJOK maka perlu dilakukan penyesuaian model pembelajaran yang nantinya akan digunakan. Jika dilakukan analisa pada model pembelajaran, salah satu model yang dapat diterapkan pada karakteristik pembelajaran PJOK yaitu model SAVI (*somatic, auditory, visual, intellectual*) (Dewi, 2017). Keunikan dari model pembelajaran ini yaitu adanya momentum penggabungan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Secara sederhana, ini mampu menggugah kecerdasan yang bersifat terpadu.

Jika mengkaji lebih jauh, kelebihan dari model SAVI diantaranya (a) siswa tidak mudah lupa terkait dengan materi pembelajaran, (b) suasana pembelajaran menyenangkan, (c) memupuk kerjasama, (d) lebih termotivasi, (e) siswa terbiasa berfikir dan mengemukakan pendapat, (f) membangkitkan kecerdasan siswa secara menyeluruh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual, (g) membangkitkan kreatifitas, (h) mengoptimalkan tingkat konsentrasi siswa melalui pembelajaran

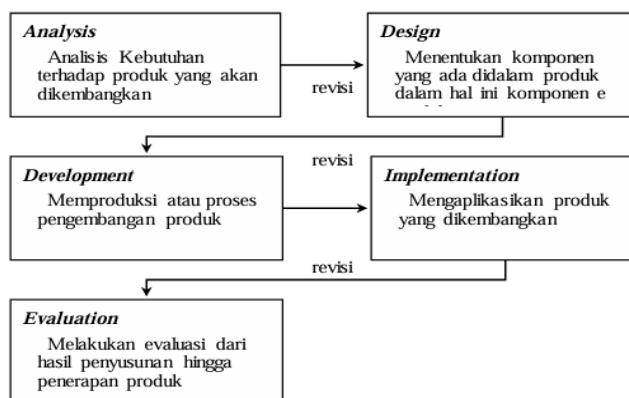
secara visual, auditori, dan intelektual (Muanifah & Sa'diyah, 2018); (Pratiwi et al., 2021). Meninjau kelebihan tersebut maka sangat sesuai jika dalam pembelajaran senam lantai menggunakan model pembelajaran SAVI.

Beberapa hasil penelitian terkait dengan penggunaan modul dengan model SAVI dalam meningkatkan ketercapaian pembelajaran diketahui memberikan kesimpulan positif. Penelitian Koderi (2017) terkait dengan mengembangkan modul elektronik berbasis SAVI efektif meningkatkan hasil belajar. Penelitian Lestari (2020) tentang efektivitas model pembelajaran SAVI dalam meningkatkan hasil belajar dan pengembangan keterampilan 4C di sekolah Dasar. Berikutnya penelitian Adli et al. (2022) mengembangkan e-modul senam rolling depan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK materi senam rolling.

Bertumpu pada hasil observasi lapangan dan kajian pustaka, maka peneliti mencoba mengembangkan e-modul pembelajaran menggunakan model SAVI pada materi senam lantai kelas V fase C di Kurikulum Merdeka. Pengembangan tersebut perlu dilakukan guna memberikan solusi permasalahan atau kendala yang dihadapi pada kegiatan pembelajaran PJOK di SDN 008 Waru Kalimantan Timur.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang memiliki tujuan untuk menghasilkan produk baru (Mulyatiningsih, 2014). Proses pengembangan produk menggunakan langkah-langkah model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) (Hidayat & Nizar, 2021).



Gambar 1. Alur Model ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021)



Penelitian dilaksanakan di SDN 008 Waru Kalimantan Timur dengan jumlah 31 siswa sebagai populasi. Sedangkan sampel diambil menggunakan sistem acak. Sedangkan untuk memperoleh data maka diperlukan instrumen sebagai alat mengukur ataupun suatu fenomena yang diamati (Sugiyono, 2019). Instrumen pengumpulan data terdiri dari: (a) instrumen kelayakan media, (c) instrumen kelayakan desain, (d) instrumen kelayakan materi, (e) instrumen tingkat ketertarikan pengguna.

Data dianalisis menggunakan jenis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh menggunakan instrumen dalam bentuk skor nantinya akan dihitung persentase interpretasi skor (Gilang et al., 2018). Hasil dari analisis data nantinya diuraikan sebagai landasan dalam merumuskan kesimpulan hasil akhir penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data kegiatan uji coba pengembangan e-modul berikut disajikan data mulai dari data hasil uji kelayakan dan uji tingkat ketertarikan dari produk yang dikembangkan. Uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain yang memiliki background keahlian terkait dengan konten yang akan dinilai. Hasil saran dan penilaian dari kegiatan uji kelayakan produk mulai dari kelayakan media, kelayakan materi maupun kelayakan desain.

Tabel 2. Saran dan Penilaian Kelayakan Oleh Ahli

Kelayakan	Saran	Penilaian
Kelayakan Media oleh ahli media.	Secara keseluruhan sudah bagus dan dapat diterapkan dalam pembelajaran	Layak Digunakan
Kelayakan Materi oleh ahli materi	Tiap link pendukung modul dijadikan satu tanpa membuka tab baru dan ukuran font untuk dibesarkan	Layak Digunakan
Kelayakan Desain oleh Ahli Desain	Sisi interaktif perlu ditingkatkan dan secara umum desain e-modul sudah baik serta layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.	Layak Digunakan

Jika ditinjau dari tiap aspek, diketahui dari sisi ahli media tidak ada yang perlu dibenahi. Hal itu nampak pada tiap catatan saran dan kritik dari lembar angket penilaian validator. Untuk aspek media terdiri dari beberapa indikator mulai daya tarik, tampilan, dan penggunaan. Catatan validator berkaitan dengan indikator daya tarik diketahui produk yang dikembangkan sudah menarik dari segi awal. Hal itu juga didukung oleh tampilan isi yang sudah bagus, serta memiliki daya tarik dari segi penggunaan. Ini sejalan dengan pendapat Habidah & Sudarwanto (2020) bahwa karakteristik modul salah satunya yaitu pengembangan modul hendaknya memiliki daya tarik yang dapat diwujudkan dari aspek tampilan, dukungan gambar, atau animasi lainnya.

Dari segi indikator tampilan, beberapa catatan diketahui bahwa produk yang dikembangkan mudah dipahami, komposisi warna menarik, sudah sesuai antara huruf dan ukuran, serta kualitas audio dan video sudah sangat jelas. Sedangkan dari segi indikator penggunaan, diperoleh catatan dari validator yaitu produk yang dikembangkan mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, serta media yang dikembangkan cukup interaktif.

Berikutnya dari aspek materi beberapa catatan diperoleh berdasarkan tiap bagian-bagian indikator pada aspek tersebut. Diketahui beberapa indikator dari aspek materi yang pertama yaitu self instruction. Indikator self instruction diketahui dari catatan validator yakni ahli materi bahwa secara keseluruhan sangat baik. Hal ini juga didukung dari catatan validator yaitu materi yang disajikan bagus sekali, instruksi disusun dengan mudah dipahami dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disajikan sesuai dengan tingkat penggunaannya.

Berikutnya indikator dari aspek materi yang ke dua yaitu self contained yang rata-rata memperoleh nilai skor sangat baik. Hal ini didukung pula dengan catatan dari validator bahwa materi pada produk yang dikembangkan sudah disajikan secara runtut dan utuh, sesuai tujuan pembelajaran, disajikan secara lengkap, dan dikemas ke dalam unit-unit kecil atau sub materi secara sangat bagus.

Indikator dari aspek materi yang ke tiga yaitu terkait adaptive yang memperoleh kategori Sangat Baik. Hal ini didukung dengan beberapa pernyataan bahwa produk yang dikembangkan sudah disesuaikan dengan perkembangan teknologi masa kini dan mudah digunakan.



Sedangkan pada indikator stand alone juga memperoleh kategori Sangat Baik. Hal ini didukung pula dengan beberapa catatan dari validator bahwa media yang dikembangkan tidak bergantung pada modul lain, mudah untuk dipelajari, dan materi yang ada didalamnya memiliki unsur-unsur keselarasan dengan aspek pendukung lainnya.

Berikutnya pada aspek desain terdapat pula beberapa indikator meliputi tampilan dan pemrograman dengan perolehan kriteria penilaian sangat baik. Hal ini didukung beberapa catatan dimana kualitas tampilan cover, gambar latar dan gambar pendukung sudah menarik. Berikutnya terkait dengan indikator pemrograman rata-rata hasil skor masuk pada kriteria Sangat Baik yang didukung pula dengan beberapa catatan yaitu produk yang dikembangkan memiliki kemudahan tool. Berikutnya produk yang dikembangkan juga telah memiliki sisi interaktivitas yang baik dan perlu ditingkatkan lagi.

Jika dilihat persentase hasil penilaian kelayakan dari tiga aspek oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain, nampak pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Persentase dan Kategori Penilaian Uji Kelayakan

Aspek Kelayakan	Persentase	Kategori
Kelayakan Media	94,5	Sangat Baik
Kelayakan Materi	96,5	Sangat Baik
Kelayakan Desain	82,9	Sangat Baik

Diketahui dari sajian data persentase tiap aspek kelayakan yaitu untuk penilaian kelayakan media masuk pada kategori Sangat Baik, persentase yang diperoleh 94,5%. Berikutnya hasil penilaian kelayakan dari aspek materi masuk kriteria Sangat Baik dengan nilai persentase 96,5%. Selanjutnya untuk aspek desain diperoleh persentase 82,9% sehingga masuk pada kriteria Sangat Baik. Jika dilihat dari nilai persentase rata-rata maka secara umum produk yang dikembangkan memperoleh nilai kelayakan 91,3% masuk pada kriteria Sangat Baik sehingga layak digunakan.

Berdasarkan uraian dari tiap aspek mulai dari aspek media, materi dan desain maka dapat disimpulkan, produk yang dikembangkan masuk kriteria Sangat Baik dengan rata-rata persentase 91,3%. Selanjutnya setelah dilakukan perbaikan dari catatan, produk yang dikembangkan diuji

coba untuk mengetahui tingkat ketertarikan penggunaannya dalam hal ini peserta didik.

Diketahui dari hasil penilaian peserta didik terdiri dari 16 butir pernyataan. Rata-rata keseluruhan skor 58 dengan persentase interpretasi skor 90%. Dimana sesuai dengan kisi-kisi pada instrumen tingkat ketertarikan terdapat beberapa aspek mulai dari materi, media dan pembelajaran e modul. Dari data yang telah ditampilkan, masuk pada kategori sangat menarik. Hasil penilaian tersebut di atas diketahui bahwa pada aspek materi, peserta didik dapat memahami dengan jelas materi yang ada dalam e-modul, soal sesuai dengan pembahasan, menggunakan bahasa yang sederhana serta relatif mudah dipahami, dan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berikutnya pada aspek media, diketahui bahwa peserta didik mudah dalam menggunakan e-modul, menarik, video, animasi, dan gambar pendukung sangat membantu dalam memahami materi, dan isi modul menarik untuk dipelajari. Pandangan siswa yang sangat setuju bahwa produk yang dikembangkan bahwa dengan adanya e-modul siswa lebih menarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, adanya e-modul siswa lebih mudah dalam memahami proses pembelajaran, dan produk pengembangan sudah memenuhi harapan dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.

Beberapa perbaikan dilakukan pada aspek media, materi, maupun aspek desain. Pada aspek media, secara umum tidak ada perbaikan jika dilihat dari hasil uji kelayakan yang telah dilakukan. Dimana seluruh catatan mulai dari indikator daya tarik, tampilan, dan penggunaan sudah dinyatakan sangat baik serta sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pada aspek materi terdapat beberapa catatan yang menjadi dasar untuk perbaikan. Pada *stand alone* perbaikan dilakukan di bagian link kegiatan yang dijadikan satu di dalam e-modul, artinya tidak membuka tampilan *web* baru ketika *link* yang ada di klik oleh pengguna. Selain itu perbaikan pada diperbesar ukurannya. Berikutnya Pada aspek desain perbaikan dilakukan pada tampilan cover yang ditambahkan aksan pada bagian yang masih kosong. Selain itu perbaikan juga dilakukan pada bagian interaktivitas yaitu dengan menambahkan beberapa bagian penjelasan di instruksi kegiatan.



Hasil dari pengembangan e-modul dapat digunakan untuk kegiatan belajar senam lantai oleh guru PJOK di sekolah khususnya di SDN 008 Waru. Uraian data tersebut sejalan dengan beberapa penelitian yang menjadi rujukan. Hasil penelitian (Adli et al., 2022) menggunakan e-modul sebagai media dalam pembelajaran senam rolling depan yang efektif digunakan dalam pembelajaran PJOK. Berikutnya, hasil pengembangan e-modul yang disusun menggunakan model pembelajaran SAVI juga sejalan dengan penelitian (Lestari, 2020) terkait efektifitas penggunaan model pembelajaran SAVI khususnya di Sekolah Dasar. Terakhir, mengutip kesimpulan dari penelitian (Koderi, 2017) yaitu pengembangan modul elektronik berbasis SAVI efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ini juga menjadi temuan dalam penerapan modul yang telah dikembangkan peneliti.

Penggunaan produk yang telah dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran diharapkan siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK di sekolah. Dimana peningkatan motivasi belajar salah satunya melalui media pembelajaran dan juga terkait dengan gaya mengajar guru serta lingkungan belajar (Kesuma et al., 2021). Hal tersebut perlu menjadi perhatian guru mengingat bahwa motivasi menjadi aspek penting dalam capaian belajar peserta didik (Rayudisa & Aman, 2018).

Upaya untuk penyebarluasan produk pengembangan dapat dilakukan melalui link yang tentunya memerlukan jaringan internet, mengingat bahwa produk ini bersifat online. Oleh sebab itu bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan produk yang dapat digunakan baik secara *online* dan *offline*. Ini menjadi salah satu karakteristik modul yang harus adaptif (Adli et al., 2022). Selain itu juga dapat mengembangkan e-modul pembelajaran pada materi pembelajaran PJOK lainnya yang tentunya juga memerlukan media pembelajaran serupa.

KESIMPULAN

Berdasarkan urian hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa dari uji kelayakan media, materi maupun desain diketahui rata-rata persentase 91,3% masuk pada kategori Baik Sekali. Artinya produk ini layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sedangkan hasil uji penilaian tingkat ketertarikan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, diketahui

rata-rata persentase interpretasi skor 90% dengan kriteria sangat menarik digunakan.

Perbaikan berdasarkan hasil uji kelayakan dilakukan pada aspek materi dan desain. Pada aspek materi perbaikan dilakukan pada tampilan huruf. Sedangkan pada aspek desain perlu menambahkan interaktivitas. Dimana perbaikan telah dilakukan dengan merubah ukuran huruf dan perbaikan dari sisi interaktivitas yaitu memperbaiki pada bagian instruksional tiap kegiatan.

Berikutnya, diperlukan adanya koordinasi dalam pengembangan produk seperti media pembelajaran ini antara peneliti, guru, maupun pihak lain dalam hal ini seperti KKG sehingga produk pengembangan sesuai dengan kebutuhan dan dapat menjadi solusi dalam menyelesaikan kendala yang berkaitan dengan media pembelajaran di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas bimbingan dalam penyusunan artikel ini, maka ucapan terimakasih pada Dosen Pembimbing dan seluruh dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Jasmani Program Magister Fakultas Keguruan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, M. R., Handayani, S. G., Pitnawati, P., & Zulfahri, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis E-Modul Materi Senam Rolling Depan. *Jurnal JPDO*, 5(12), 153–159. <http://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/1128%0Ahttp://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/download/1128/458>
- Arimadona, S., & Silvina, R. (2019). Pengembangan modul pembelajaran zat adiktif dan psikotropika berbasis scientific approach dengan crossword puzzle. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 63. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.661>
- Dewi, E. S. (2017). *Model Pembelajaran SAVI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Materi Menemukan Gagasan Utama Di MI Darwata Glempang Kecamatan Maos Kabupaten Cilacap (Doctoral dissertation, IAIN)*.
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2018). Pengaruh Konteks pada Ilustrasi Buku Pendidikan Karakter terhadap Perilaku



- Disiplin Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 41–50. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p41-50>
- Graham, G., Holt/Hale, S. A., Parker, M., Hall, T., & Patton, K. (2021). *Buku Panduan Guru: Anak Aktif Bergerak—Pendekatan Reflektif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas V*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Habidah, M., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan e-Modul berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar menganalisis segmentasi pasar di Kelas x SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 972–978.
- Hamzah, F. (2016). Studi pengembangan modul pembelajaran ipa berbasis integrasi islam–sains pada pokok bahasan sistem reproduksi kelas ix madrasah tsanawiyah. *Adabiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 41–54.
- Herwanto, A. N. M. (2019). Pertimbangan Guru Dalam Memberikan Penilaian Mata Pelajaran Pjok Berdasarkan Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Bagi Siswa SMP Negeri Se-Kabupaten Sleman. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 8(8), 1–10.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Höft, L., & Bernholt, S. (2019). Longitudinal couplings between interest and conceptual understanding in secondary school chemistry: an activity-based perspective. *International Journal of Science Education*, 41(5), 607–627.
- Kesuma, I. N. A. A., Yoda, I. K., & Hidayat, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar PJOK pada Siswa SMP. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 62–70. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v8i1.310>
- 91
- Koderi, K. (2017). Pengembangan modul elektronik berbasis SAVI untuk pembelajaran bahasa Arab. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 206–223.
- Kurniawan, M. Y. (2023). *Senam Ketangkasan (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan)*. Direktorat Sekolah Dasar Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lestari, N. F. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditory, Visual, Intellectually) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Mengembangkan Keterampilan 4C Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 86–91. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.601>
- Muanifah, M. T., & Sa'diyah, H. (2018). Pendekatan SAVI sebagai metode alteratif untuk memaksimalkan gaya belajar siswa sekolah dasar. *Trihayu*, 4(3), 259060.
- Muhajir, & Prasetijo, T. A. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SDMI Kelas V*. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Nggaa, P. N. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Senam Lantai Guling Depan Pada SMP. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 32–38. <http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/cien cias/index>
- Pratiwi, N. F., Jaya, W. S., & Noviyana, H. (2021). Pengaruh Model Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (Savi) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Kelas Viii Semester Genap Smp Negeri 1 Banyumas Pringsewu Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika (JMPM)*, 3(2), 1–11.
- Priyanthi, K. A., Agustini, K., & Santyadi Putra, G. S. (2017). Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja).



Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 6(1), 40.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9267>

- Rayudisa, A. H., & Aman, D. (2018). Hubungan Antara Gaya Mengajar Guru Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X Ips Man 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/ 2018. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(3), 238–245.
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275–5279.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1527>
- Sugihartini, N., & Jayanta, N. L. (2017). Pengembangan e-modul mata kuliah strategi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 221–230.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.