



## PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA EKSTRAKURIKULER PENCAK SILAT UNTUK MENINGKATKAN MINAT OLAHRAGA DAN KARAKTER SPORTIVITAS SISWA SD

Anggi Lubis<sup>1\*</sup>, Ahmad Calam<sup>2</sup>, Indah Syasmita<sup>3</sup>

<sup>1\*2,3</sup> Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti

\*Email: [lubisanggi301@gmail.com](mailto:lubisanggi301@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4838>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul multimedia interaktif pada kegiatan ekstrakurikuler pencak silat untuk meningkatkan minat olahraga dan karakter sportivitas siswa kelas V SD IT Al-Hikmah. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Subjek penelitian berjumlah 44 siswa kelas V SD IT Al-Hikmah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, validasi ahli, dan angket. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon siswa, serta angket sebelum dan sesudah penggunaan e-modul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, penggunaan e-modul mampu meningkatkan minat olahraga dan karakter sportivitas siswa yang terlihat dari peningkatan hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media. Siswa juga memberikan respon sangat baik terhadap e-modul karena memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, serta dilengkapi video, gambar, animasi, dan kuis interaktif yang membantu memahami materi pencak silat secara lebih mudah. Dengan demikian, e-modul multimedia interaktif dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** E-Modul Interaktif, Pencak Silat, Minat Olahraga, Karakter Sportivitas, ADDIE

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam membentuk perkembangan intelektual, emosional, sosial, serta karakter peserta didik (Fatmawati & Yusrizal, 2020; R. A. Sari et al., 2026; M. D. D. Setiawan et al., 2025). Proses pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan hidup yang dapat menjadi bekal siswa di masa depan (Sitorus et al., 2026; Yusrizal et al., 2025). Salah satu upaya yang dapat dilakukan sekolah dalam mendukung perkembangan tersebut adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler menjadi sarana pengembangan potensi siswa di luar pembelajaran intrakurikuler, termasuk dalam menumbuhkan karakter positif, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas (Muallifah et al., 2025; W. Setiawan & Fauziah, 2026). Di antara berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang berkembang di sekolah dasar, pencak silat menjadi salah satu kegiatan yang memiliki nilai edukatif sekaligus nilai budaya yang tinggi.

Pencak silat tidak hanya dipahami sebagai olahraga bela diri, tetapi juga sebagai warisan budaya bangsa yang mengandung nilai moral, etika, disiplin, serta penghormatan terhadap orang lain (Darmawan et al., 2023; Ilham et al., 2023). Dalam praktiknya pencak silat mengajarkan siswa untuk mengendalikan diri, menghargai lawan, bersikap sportif, dan memiliki rasa percaya diri. Oleh karena itu, kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di sekolah dasar memiliki potensi besar dalam mendukung pembentukan karakter peserta didik. Namun, pada kenyataannya pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam proses penyampaian materi latihan dan rendahnya minat siswa terhadap kegiatan olahraga secara berkelanjutan.



Minat olahraga siswa sekolah dasar saat ini cenderung mengalami penurunan akibat pengaruh perkembangan teknologi digital dan perubahan pola aktivitas anak (Khemal & Mulyaningsih, 2025; Nainggolan et al., 2026). Banyak siswa lebih tertarik menggunakan gawai untuk bermain permainan digital dibandingkan melakukan aktivitas fisik. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam kegiatan olahraga menjadi kurang optimal. Rendahnya minat olahraga juga berdampak pada kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler yang berbasis aktivitas fisik, termasuk pencak silat. Selain itu, sebagian siswa menganggap kegiatan latihan pencak silat monoton karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Fatmawati et al., 2026). Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dapat membantu guru maupun pelatih menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar (Resti et al., 2024; A. P. Sari & Munir, 2024). Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah penggunaan e-modul multimedia interaktif. E-modul multimedia interaktif merupakan bahan ajar digital yang memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan latihan interaktif sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Penggunaan e-modul multimedia interaktif dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual, audio, dan aktivitas yang melibatkan interaksi langsung. Melalui e-modul siswa dapat mempelajari teknik dasar pencak silat secara lebih mudah karena materi disajikan dalam bentuk video gerakan, ilustrasi gambar, serta petunjuk yang sistematis. Selain itu, e-modul juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri di luar jadwal latihan ekstrakurikuler sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Kehadiran multimedia interaktif dapat meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga minat olahraga siswa diharapkan dapat berkembang secara lebih optimal (Ali et al., 2025; Anggraeni et al., 2021).

Tidak hanya berpengaruh terhadap minat olahraga penggunaan e-modul multimedia interaktif juga berpotensi mendukung pembentukan karakter sportivitas siswa. Karakter sportivitas merupakan sikap menghargai aturan, menghormati lawan, menerima kemenangan dan kekalahan dengan lapang dada, serta menjunjung tinggi kejujuran dalam berolahraga. Nilai sportivitas sangat penting ditanamkan sejak usia sekolah dasar karena dapat membentuk perilaku sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, pembentukan karakter sportivitas pada siswa sering kali belum dilakukan secara maksimal karena pembelajaran lebih berorientasi pada penguasaan teknik dibandingkan penanaman nilai karakter.

Nilai-nilai sportivitas dapat diintegrasikan dalam materi pembelajaran secara lebih menarik dan kontekstual melalui e-modul multimedia interaktif. Penyajian video simulasi, ilustrasi perilaku sportif, serta aktivitas refleksi dalam e-modul dapat membantu siswa memahami pentingnya sikap sportif dalam kegiatan olahraga maupun kehidupan sosial. Dengan demikian, e-modul tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi keterampilan pencak silat, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Rahmadhani et al., 2022). Media digital yang interaktif terbukti dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Novela et al., 2024; Ulfa et al., 2025). Penelitian lain juga menjelaskan bahwa kegiatan olahraga yang dikemas secara menarik dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membentuk karakter positif (Bagus et al., 2025). Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan e-modul multimedia interaktif pada kegiatan ekstrakurikuler pencak silat untuk meningkatkan minat olahraga dan karakter sportivitas siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pembelajaran intrakurikuler atau pengembangan media pada mata pelajaran tertentu.



Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di sekolah dasar, ditemukan bahwa proses latihan masih didominasi metode demonstrasi langsung tanpa didukung media pembelajaran digital yang menarik. Materi latihan cenderung disampaikan secara verbal sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang antusias mengikuti kegiatan. Selain itu, belum tersedia bahan ajar digital yang dapat digunakan siswa untuk mempelajari kembali materi latihan secara mandiri di rumah. Kondisi tersebut menyebabkan minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler pencak silat belum berkembang secara optimal. Di samping itu, masih ditemukan perilaku kurang sportif pada sebagian siswa, seperti tidak mematuhi aturan latihan, mengejek teman, serta sulit menerima kekalahan saat praktik pertandingan.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung proses latihan pencak silat secara lebih menarik, efektif, dan berorientasi pada pembentukan karakter. Oleh karena itu, pengembangan e-modul multimedia interaktif dipandang sebagai solusi yang dapat membantu meningkatkan minat olahraga sekaligus menanamkan karakter sportivitas pada siswa sekolah dasar. Pengembangan media ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul multimedia interaktif pada kegiatan ekstrakurikuler pencak silat untuk meningkatkan minat olahraga dan karakter sportivitas siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif, khususnya pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar, serta menjadi alternatif solusi bagi guru dan pelatih dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa e-modul multimedia interaktif pada kegiatan ekstrakurikuler pencak silat untuk meningkatkan minat olahraga dan karakter sportivitas siswa sekolah dasar. Metode penelitian dan pengembangan dipilih karena penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengkajian teori, tetapi juga menghasilkan produk yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Tahap pertama adalah *Analyze* (analisis), yaitu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara pada kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di SD IT Al-Hikmah. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses latihan masih menggunakan metode konvensional tanpa dukungan media digital sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus selama latihan berlangsung. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa mempelajari teknik dasar pencak silat secara mandiri.

Tahap kedua adalah *Design* (perancangan). Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan e-modul yang meliputi struktur materi, desain tampilan, video pembelajaran, animasi, kuis interaktif, serta penguatan nilai karakter sportivitas. Materi yang disajikan mencakup teknik dasar pencak silat seperti sikap pasang, kuda-kuda, pukulan, tangkisan, dan tendangan. E-modul dirancang agar mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap ketiga adalah *Develop* (pengembangan), yaitu proses pembuatan e-modul berdasarkan desain yang telah dirancang. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar perbaikan produk sebelum dilakukan uji coba.

Tahap keempat adalah *Implement* (penerapan), yaitu menguji coba e-modul kepada 44 siswa kelas V SD IT Al-Hikmah yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pencak silat. Pada tahap ini siswa diberikan angket sebelum dan sesudah penggunaan e-modul untuk mengetahui perubahan minat



olahraga dan karakter sportivitas. Selain itu, siswa juga diminta memberikan respon terhadap kepraktisan dan kemenarikan e-modul yang digunakan.

Tahap terakhir adalah *Evaluate* (evaluasi), yaitu menilai keseluruhan proses pengembangan dan hasil penggunaan e-modul. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, hasil angket siswa, serta respon pengguna terhadap media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket dengan skala Likert. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas e-modul multimedia interaktif yang dikembangkan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul multimedia interaktif pada kegiatan ekstrakurikuler pencak silat untuk meningkatkan minat olahraga dan karakter sportivitas siswa kelas V SD IT Al-Hikmah. Penelitian dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Hasil penelitian diperoleh melalui proses validasi ahli, uji coba penggunaan e-modul kepada siswa, serta analisis angket sebelum dan sesudah penggunaan e-modul.

##### 1) Hasil Tahap *Analyze*

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pelatih ekstrakurikuler pencak silat di SD IT Al-Hikmah. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan ekstrakurikuler pencak silat masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung tanpa dukungan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus selama latihan berlangsung. Selain itu, keterbatasan waktu latihan membuat pelatih kesulitan memberikan bimbingan secara individual kepada seluruh siswa.

Hasil wawancara dengan pelatih menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang memuat unsur visual dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang dapat membantu siswa memahami teknik dasar pencak silat secara mandiri di luar jam latihan sekaligus menanamkan nilai-nilai sportivitas.

##### 2) Hasil Tahap *Design*

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun struktur dan tampilan e-modul multimedia interaktif sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar. E-modul dirancang dalam bentuk media digital yang dapat diakses melalui laptop maupun telepon pintar. Materi yang dimuat dalam e-modul meliputi sejarah pencak silat, manfaat pencak silat, teknik dasar pencak silat, video demonstrasi gerakan, nilai karakter sportivitas, kuis interaktif, dan evaluasi pembelajaran. Desain e-modul dibuat dengan tampilan warna yang menarik, penggunaan gambar dan animasi, serta navigasi yang mudah dipahami siswa. Selain itu, peneliti juga menambahkan video gerakan dasar pencak silat untuk membantu siswa memahami teknik secara visual dan lebih konkret.

##### 3) Hasil Tahap *Develop*

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk e-modul multimedia interaktif berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

##### a. Hasil *Validasi Ahli Materi*

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi, ketepatan konsep, penggunaan bahasa, dan keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memperoleh kategori "sangat layak".

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Skor Maks	Skor Diperoleh	Kategori
1	Kesesuaian materi	20	18	Sangat Layak
2	Ketepatan konsep	20	19	Sangat Layak
3	Bahasa dan penyajian	20	18	Sangat Layak
4	Kesesuaian dengan tujuan	20	19	Sangat Layak



	pembelajaran			
5	Penguatan karakter sportivitas	20	18	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel tersebut, skor keseluruhan validasi ahli materi mencapai 92 dari skor maksimal 100. Hal ini menunjukkan bahwa isi e-modul telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran ekstrakurikuler pencak silat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, desain, navigasi, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan e-modul. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa e-modul memperoleh kategori “sangat layak”.

**Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Skor Maks	Skor Diperoleh	Kategori
1	Tampilan desain	20	18	Sangat Layak
2	Kualitas gambar dan video	20	19	Sangat Layak
3	Kemudahan navigasi	20	18	Sangat Layak
4	Interaktivitas media	20	19	Sangat Layak
5	Kesesuaian multimedia	20	18	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa e-modul memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa sekolah dasar.

#### 4) Hasil Tahap Implement

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba e-modul kepada 44 siswa kelas V SD IT Al-Hikmah yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pencak silat. Sebelum penggunaan e-modul, siswa diberikan angket awal untuk mengetahui kondisi minat olahraga dan karakter sportivitas siswa. Setelah penggunaan e-modul, siswa kembali diberikan angket akhir untuk mengetahui perubahan yang terjadi.

##### a. Hasil Angket Sebelum dan Sesudah Penggunaan E-Modul

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, diketahui bahwa penggunaan e-modul multimedia interaktif mampu meningkatkan minat olahraga dan karakter sportivitas siswa.

**Tabel 3. Perbandingan Skor Angket Sebelum dan Sesudah Penggunaan E-Modul**

No	Aspek Penilaian	Sebelum Penggunaan	Sesudah Penggunaan	Peningkatan
1	Minat olahraga	68%	87%	19%
2	Karakter sportivitas	70%	89%	19%
3	Pemahaman teknik pencak silat	65%	90%	25%
<b>Rata-rata</b>		<b>67,6%</b>	<b>88,6%</b>	<b>21%</b>

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek setelah penggunaan e-modul. Peningkatan tertinggi terdapat pada aspek pemahaman teknik pencak silat dengan peningkatan sebesar 25%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video, gambar, dan animasi dalam e-modul membantu siswa memahami teknik dasar pencak silat dengan lebih mudah. Selain itu, peningkatan minat olahraga dan karakter sportivitas menunjukkan bahwa e-modul tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran teknik, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai positif kepada siswa melalui materi dan aktivitas interaktif yang tersedia.

##### b. Hasil Angket Respon Siswa

Setelah menggunakan e-modul, siswa diminta memberikan respon terhadap media yang dikembangkan. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan sangat baik terhadap penggunaan e-modul multimedia interaktif.

**Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Tampilan e-modul menarik	91%	Sangat Baik
2	Materi mudah dipahami	89%	Sangat Baik



3	Video membantu memahami gerakan	93%	Sangat Baik
4	E-modul mudah digunakan	90%	Sangat Baik
5	Menambah semangat latihan	92%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>91%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik menggunakan e-modul karena memiliki tampilan menarik dan mudah dipahami. Video demonstrasi yang disajikan juga membantu siswa memahami teknik pencak silat secara lebih jelas dibandingkan metode ceramah biasa.

### 5) Hasil Tahap *Evaluate*

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan dan penggunaan e-modul multimedia interaktif. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, e-modul dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada kegiatan ekstrakurikuler pencak silat. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa e-modul mampu meningkatkan minat olahraga, karakter sportivitas, serta pemahaman teknik dasar pencak silat siswa kelas V SD IT Al-Hikmah.

E-modul yang dikembangkan juga memperoleh respon positif dari siswa karena memiliki tampilan yang menarik, penggunaan multimedia yang interaktif, dan kemudahan akses melalui perangkat digital. Dengan demikian, e-modul multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di sekolah dasar.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-modul multimedia interaktif pada kegiatan ekstrakurikuler pencak silat mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat olahraga dan karakter sportivitas siswa kelas V SD IT Al-Hikmah. E-modul yang dikembangkan melalui model ADDIE memperoleh hasil validasi dengan kategori sangat layak dari ahli materi maupun ahli media. Selain itu, hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan pada aspek minat olahraga, karakter sportivitas, serta pemahaman teknik dasar pencak silat setelah siswa menggunakan e-modul interaktif.

Keberhasilan pengembangan e-modul ini tidak terlepas dari penggunaan unsur multimedia seperti gambar, video, animasi, dan kuis interaktif yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual dan interaktif dibandingkan penyampaian materi secara verbal atau ceramah biasa. Kehadiran video demonstrasi gerakan pencak silat membantu siswa memahami teknik dasar secara lebih konkret sehingga proses latihan menjadi lebih efektif. Selain itu, penggunaan tampilan yang menarik juga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa selama mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

Peningkatan minat olahraga siswa terlihat dari hasil angket setelah penggunaan e-modul yang menunjukkan adanya peningkatan persentase dibandingkan sebelum penggunaan media. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti latihan pencak silat. Minat olahraga yang meningkat juga dipengaruhi oleh kemudahan siswa dalam mengakses materi secara mandiri melalui perangkat digital di luar jam latihan sekolah. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk mempelajari materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.

Selain meningkatkan minat olahraga, e-modul juga terbukti mampu mendukung pembentukan karakter sportivitas siswa. Nilai-nilai sportivitas dalam e-modul disajikan melalui contoh perilaku positif, video pembelajaran, dan materi refleksi diri yang membantu siswa memahami pentingnya sikap jujur, disiplin, menghargai lawan, dan menaati aturan dalam kegiatan olahraga. Pembelajaran karakter yang dikombinasikan dengan aktivitas olahraga memberikan pengalaman nyata bagi siswa sehingga nilai sportivitas lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler pencak silat tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh April et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan e-modul interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan



keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa media berbasis multimedia interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memadukan unsur visual, audio, dan interaksi langsung dalam satu media pembelajaran. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model ADDIE sebagai dasar pengembangan media pembelajaran serta pemanfaatan multimedia interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa e-modul interaktif efektif digunakan pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Wardani et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif pada pembelajaran pendidikan jasmani mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi olahraga. Penelitian tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif dapat membantu siswa memahami gerakan olahraga secara lebih jelas dan menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Temuan tersebut memiliki keterkaitan dengan hasil penelitian ini, di mana video demonstrasi dan animasi pada e-modul pencak silat membantu siswa memahami teknik dasar secara lebih mudah serta meningkatkan antusiasme selama kegiatan ekstrakurikuler berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian dan keterkaitannya dengan penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa penggunaan e-modul multimedia interaktif memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran olahraga di sekolah dasar. E-modul tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif, tetapi juga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pembentukan karakter positif melalui penyajian materi yang menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menjadi salah satu inovasi yang relevan untuk diterapkan pada kegiatan ekstrakurikuler maupun pembelajaran lainnya di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul multimedia interaktif yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai media pembelajaran pada kegiatan ekstrakurikuler pencak silat. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif bagi guru maupun pelatih dalam meningkatkan kualitas kegiatan ekstrakurikuler serta mendukung pembentukan karakter siswa di era digital.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa e-modul multimedia interaktif pada kegiatan ekstrakurikuler pencak silat berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. E-modul yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media karena memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan e-modul multimedia interaktif mampu meningkatkan minat olahraga dan karakter sportivitas siswa kelas V SD IT Al-Hikmah. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan e-modul. Selain itu, siswa memberikan respon sangat baik terhadap media yang digunakan karena materi disajikan melalui gambar, video, animasi, dan kuis interaktif yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan demikian, e-modul ini efektif digunakan sebagai media pendukung kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di sekolah dasar.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- April, N. D. R., Anggraini, F. W., & Kelen, R. P. (2025). Analisis Pemanfaatan E-Modul Interaktif



- dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 320–334.
- Bagus, K. T. D., Sari, P. K., & Permana, F. A. (2025). Penerapan Motivasi dan Partisipasi Siswa Dalam Latihan Daya Tahan Jantung dan Paru Kelas V SD. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2025 FIP UMJ*, 2116–2125.
- Darmawan, A. D., Adelliana, A., Cahyani, E. D., & Triana, A. N. (2023). Pencak Silat dan Nilai Sosial dalam Masyarakat: Literature Review Pencak Silat and Social Values in Society: Literature Review. *PENJAGA: Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 28–35.
- Fatmawati, F., Juriah, S., Az-Zahra, F., Ayu, Z. N., Yusrizal, Y., & Syasmita, I. (2026). Pengaruh Media Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 6(2), 265–276. <https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.770>
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2020). Peran Kurikulum Akhlak dalam Pembentukan Karakter di Sekolah Alam SoU Parung Bogor. *Jurnal Tematik*, 10(2), 74–80.
- Ilham, W., Musa, N. M., & Amin, R. M. (2023). Pencak Silat sebagai Warisan Budaya: Identitas Lokal Seni Silat Ulu Ambek di Pariaman, Sumatera Barat. *Al-Mabhats: Jurnal Penelitian Sosial Agama*, 8(1), 37–54. <https://doi.org/10.47766/almabhats.v8i1.1046>
- Khemal, A., & Mulyaningsih, E. (2025). Transformasi Gaya Hidup Aktif di Era Digital: Analisis Literatur pada Pendidikan Jasmani Sekolah. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 24(1), 174–183.
- Muallifah, I., Fitriyah, Z., Nisak, L. S., Oktaviani, E. A., Anggraini, D. O., & Devy, B. S. (2025). Pelaksanaan Layanan Khusus Ekstrakurikuler sebagai Upaya Pengembangan Potensi dan Karakter Siswa. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(4), 1622–1634.
- Nainggolan, A. P., Bangun, B., Purba, I. A. P., & Suka, I. C. G. (2026). Pengenalan Aktivitas Fisik Menyenangkan bagi Anak-Anak Sekolah di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 9(1), 100–107.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Rahmadhani, W., Sardjijo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Teknologi Transformasi Digital (Digitech)*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Sari, R. A., Fatmawati, F., Hasibuan, A. M., & Yusrizal, Y. (2026). Integrating Character Values into Pancasila Education: a Descriptive Study of Lower-Grade Students in Elementary School. *WALADA: Jurnal of Primary Education*, 5(1), 807–818. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v5i1.557>
- Setiawan, M. D. D., Zahra, S., Darmawan, I. T., Putra, R., & Antoni, H. (2025). Peran Pendidikan Pancasila dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kebangsaan dan Mengatasi Dekadensi Moral di Kalangan Generasi-Z pada Era Digital. *Journal of Student Research*, 3(3), 43–54.
- Setiawan, W., & Fauziah, A. (2026). Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Pengembangan Karakter dan Potensi Peserta Didik melalui Program PLP di UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Swara Indonesia*, 2(2), 330–336.
- Sitorus, S. Y., Yusrizal, Y., & Wanhar, F. A. (2026). Pengaruh Pendekatan Operant Conditioning terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *WALADA: Jurnal of Primary Education*, 5(1), 380–392. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v5i1.495>
- Ulfa, N., Az-zahra, N., Saputra, F. I., & Ervina, E. (2025). Analisis Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Islam di Era Digital.



- CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 649–659.
- Wardani, T. P., Hidayah, N., Erfayliana, Y., & Primanisa, R. (2025). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Animasi Motion Graphic untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PJOK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 1966–1977.
- Yusrizal, Y., Fatmawati, F., Annisa, L., & Gustio, D. A. (2025). Pengaruh Pendekatan Behavioral Model Operant Conditioning terhadap Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1012–1025. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25117>