



Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital pada Materi Sepak Bola

Kadek Yudi Artawan^{1*}, I Wayan Artanayasa²

^{1,2} Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Buleleng, Indonesia

*Corresponding author: artawanyudi58@gmail.com

Abstrak

Pada proses pembelajaran, bahan ajar sangat diperlukan untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran dengan maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk kelas VII. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket/kuesioner dan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil persentase dari ahli isi/materi pembelajaran sebesar 88,3% berkualifikasi baik, ahli desain pembelajaran sebesar 92,5 % berkualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran sebesar 100% berkualifikasi sangat baik, ahli praktisi lapangan sebesar 98,3 % berkualifikasi sangat baik, uji coba perorangan sebesar 85,7% berkualifikasi baik, uji coba kelompok kecil sebesar 85,4% berkualifikasi baik, dan uji coba lapangan sebesar 91,4% berkualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola sangat layak digunakan untuk peserta didik kelas VII. Bahan ajar berbasis digital ini diharapkan bisa dimanfaatkan oleh guru PJOK sebagai alat bantu pembelajaran dan bisa dikembangkan sesuai kebutuhan sekolah dan materi ajar.

Kata kunci: bahan ajar, digital, sepak bola, ADDIE

Abstract

In the learning process, teaching materials are very necessary to support the implementation of the learning process optimally. This research aims to develop digital-based teaching materials on football for class VII. The type of research used is development research by applying the ADDIE development model which consists of five stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. Research data was collected using questionnaires and data analysis techniques using quantitative descriptive analysis. Based on the research results, the percentage of learning content/material experts was 88.3% with good qualifications, 92.5% of learning design experts had very good qualifications, 100% of learning media experts had very good qualifications, and field practitioner experts were 98.3%. % had very good qualifications, 85.7% of individual trials had good qualifications, 85.4% of small group trials had good qualifications, and 91.4% of field trials had very good qualifications. It can be concluded that digital-based teaching materials on football are very suitable for use for class VII students. It is hoped that this digital-based teaching material can be used by PJOK teachers as a learning aid and can be developed according to school needs and teaching materials.

Keywords: Teaching Materials, Digital, Football, ADDIE

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan bangsa. Pendidikan adalah salah satu cara manusia untuk “bertahan hidup” agar dapat beradaptasi dengan perubahan zaman yang begitu pesat dan setiap individu berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak (Vhalery, Setyastanto, & Leksono, 2022). Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan yang akan datang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan berbagai macam problem dalam kehidupan yang dihadapinya (Muhammad,

History:

Received : 14 Februari 2021

Revised : 22 May 2024

Accepted : 27 May 2024

Published : 1 June 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



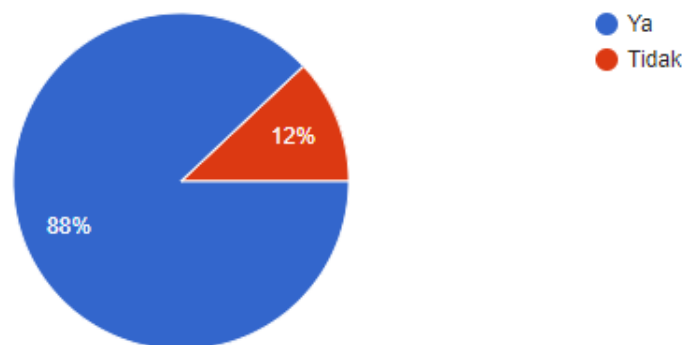
2013). Pelaksanaan pendidikan tentu saja tidak hanya mengedepankan penanaman semata melainkan penanaman karakter bangsa yang dimaksud juga telah diatur didalam undang undang negara Indonesia (Sujana, 2019). Pendidikan karakter dapat dilakukan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar yang diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran termasuk mata pelajaran PJOK (Iqbal, 2021; Maksun, 2005). Hal ini dikarenakan dalam mata pelajaran PJOK terkandung nilai-nilai karakter seperti sportifitas, kejujuran, keberanian, kerja keras, pengendalian diri, tanggung jawab, kerjasama, keadilan, dan kebijaksanaan, menghargai lawan dan sebagainya yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas gerak atau berbagai bentuk permainan (Iqbal, 2021; Mashuri, Puspitasari, & Abadi, 2019). Sebagai bagian dari proses pendidikan di tingkat pendidikan formal, mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) mempunyai peranan penting dalam mewujudkan upaya tersebut (Mashuri, 2022). Salah satu peranan penting dari mata pelajaran PJOK adalah mampu menginternalisasikan nilai afektif dalam setiap pengalaman belajar melalui aktivitas olahraga (Pradana, 2021). PJOK juga mempunyai peranan untuk memberi pengetahuan agar peserta didik mempunyai gaya hidup sehat seutuhnya (Mashuri, Mappaompo, Gunarto, & Herpandika, 2021).

Mata pelajaran PJOK merupakan salah satu cabang ilmu yang paling substansi dalam mengembangkan wawasan keolahragaan di sektor pendidikan formal memiliki peranan penting dalam menjalankan nilai-nilai olahraga (Rahmatullah, 2019). Mata pelajaran PJOK merupakan komponen penting dari pendidikan yang komprehensif untuk meningkatkan kebugaran fisik peserta didik, keterampilan gerak, keterampilan sosial, kemampuan penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, dan sudut pandang tentang gaya hidup sehat (Febriati, 2022). Dengan kata lain, mata pelajaran PJOK hadir sebagai satu-satunya bentuk pembelajaran fisik di lingkup pendidikan formal yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan individu secara komprehensif, baik dari segi fisik, mental, maupun emosional (Pratiwi, Nugraheni, & Maulana, 2023). Adanya mata pelajaran PJOK yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terpilih dan dilakukan secara sistematis (Taufiq, Siantoro, & Khamidi, 2021).

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal domain pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain utama: psikomotor, afektif, dan kognitif (Aguss, R. M., & Fahrizqi, 2020; Widyalaksono, Mashuri, & Lusianti, 2020). Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah aktivitas permainan bola besar yakni permainan sepak bola (Hidayatullah, 2017; Jatmiko, Harmono, Atrup, & Mashuri, 2022). Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak diminati penduduk dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Sepak bola adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari 11 orang pemain, yang lazim disebut dengan kesebelasan (Agustina, 2020; Mappaompo, Saparia, Mashuri, Mappanyukki, & Juhanis, 2022). Seseorang dapat bermain sepak bola dengan baik apabila menguasai teknik dasar permainan sepak bola dengan sempurna, khususnya teknik dasar mengumpan (*passing*) dan menahan (*control*) (Kismono, & Dewi, 2021). Teknik dasar *passing* (mengumpan bola) dan *control* (menahan bola) dalam permainan sepak bola merupakan teknik dasar penting dalam permainan sepak bola yang perlu dikuasai oleh masing-masing pemain (Artanayasa, Kusuma, Satyawati, & Mashuri, 2023). Namun pada kenyataannya, untuk materi teknik dasar *passing* dan *control* sepak bola sering mengalami kendala dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, dalam pemberian pengajaran dan pembelajaran

gerak dasar atau teknik dasar, khususnya teknik dasar *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola dibutuhkan media pembelajaran atau bahan ajar yang dapat meningkatkan dan mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Syafrizal, Suherman, & Saptani, 2018).

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi sepak bola kepada 100 peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja, yang dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner secara daring, didapatkan hasil bahwa 88% (88 orang) tertarik untuk menggunakan bahan ajar berbasis digital (*e-modul*) sebagai media pembelajaran atau bahan ajar mempelajari materi sepak bola, khususnya materi teknik dasar menendang bola (*passing*) dan menahan bola (*control*). Sedangkan 12% (12 orang) tidak tertarik untuk menggunakannya. Hasil survei kepada 100 orang peserta didik terhadap analisis kebutuhan media atau bahan ajar dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Hasil Survei Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Selain kurangnya penggunaan media pembelajaran atau bahan ajar yang maksimal untuk menunjang proses pembelajaran PJOK khususnya materi sepak bola, tidak semua guru juga dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pemaparan kondisi tersebut menunjukkan bahwa meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, upaya alternatif sangat dibutuhkan guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran PJOK di SMP Negeri 6 Singaraja.

Saat ini, SMP Negeri 6 Singaraja menggunakan kurikulum MBKM dan menerima akreditasi A. SMP Negeri 6 Singaraja menawarkan program kelas yang beragam, termasuk Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) bagi peserta didiknya. Setiap peserta didik memiliki metode pembelajaran yang beragam dan proses pemahaman informasi. Peserta didik SMP, terutama siswa kelas VII adalah generasi yang tumbuh berkembang dalam dunia digital, di mana mereka sering berinteraksi dengan teknologi. Dengan kemampuan dan kemahiran peserta didik kelas VII SMP dalam menggunakan perangkat elektronik seperti *handphone* atau komputer, membuat peserta didik kelas VII SMP sudah layak menggunakan media atau bahan ajar berbasis digital (Alperi, 2019). Sehingga metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi lebih sesuai untuk generasi digital saat ini. Salah satu media atau bahan ajar digital yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar adalah *e-modul*.

Penelitian Nurhadi (2021) yang menghasilkan *e-modul* sebagai bahan ajar pembelajaran *online* tentang materi bola besar sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien dalam pembelajaran daring/*online*. Penelitian yang dilakukan oleh Fadhillah, dkk. (2023) yang menemukan bahwa keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya minat belajar siswa untuk memahami materi yang sudah ada. Solusi yang dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *e-modul*. Media pembelajaran *e-modul* untuk materi sepak bola peserta didik SMP layak di gunakan sebagai media

pembelajaran atau bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran PJOK, khususnya materi sepak bola (Fadhillah, dkk. 2023). Penelitian oleh Alvin Dian Ardiansyah & Mochamad Ridwan, (2023) mengemukakan bahwa guna mengetahui ada maupun tidaknya pengaruh *e-modul* terhadap hasil belajar *passing* siswa pada permainan sepak bola dan mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajarnya. Hasil yang didapatkan menunjukkan adanya pengaruh penerapan *e-modul* terhadap hasil belajar *passing* siswa pada permainan sepak bola. Maka dari itu bisa ditarik simpulan bahwasanya didapati pengaruh penerapan media *e-modul* terhadap hasil belajar *passing* siswa pada permainan sepak bola (Alvin Dian Ardiansyah & Mochamad Ridwan, 2023).

Berdasarkan hasil survei dan hasil penelitian sebelumnya, media pembelajaran berbasis *e-modul* adalah solusi yang efektif untuk membantu proses pembelajaran yang interaktif. *E-modul* ini memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, animasi, *audio*, dan interaksi yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dengan guru selama proses pembelajaran. Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis *e-modul* ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VII SMP tentang teknik dasar *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menciptakan bahan ajar berbasis digital berupa *e-modul* yang fokus pada materi teknik dasar *passing* dan *control* sepak bola untuk siswa kelas VII. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan dalam upaya pemecahan masalah belajar (Cahyadi, 2019; Maulina, Geelan, Basri, & Noni, 2021). Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu; analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis (*analyze*) dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pembelajaran, analisis materi pembelajaran, dan analisis media pembelajaran. Tahap desain (*design*) dilakukan kegiatan penentuan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan, membuat rancang bangun produk atau media yang dikembangkan dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*, menentukan dan menetapkan desain tampilan media, penyusunan materi, dan menyusun instrumen penilaian produk atau media yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan kegiatan pembuatan produk atau media sesuai dengan desain yang sudah ditetapkan, serta dilakukan uji kelayakan atau penilaian produk atau media yang dilakukan oleh masing-masing pakar atau ahli pembelajaran menggunakan instrumen penilaian yang sudah disiapkan. Pada tahap implementasi (*implementation*), produk atau media yang dikembangkan akan diimplementasikan dan diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dilakukannya tahap ini adalah untuk mengetahui tanggapa atau respon peserta didik dan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh produk atau media yang dikembangkan dapat mencapai keberhasilan dan tujuan yang ditentukan. Evaluasi yang dilakukan adalah dengan evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan ketika suatu kegiatan atau tahapan masih dilakukan atau sedang berlangsung (Mardiah dan Syarifuddin, 2018).

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan,

uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar atau uji lapangan. Produk atau media yang dikembangkan terlebih dahulu direview dan dinilai oleh ahli isi/materi pembelajaran dengan latar belakang di bidang olahraga sepak bola, ahli desain pembelajaran dengan latar belakang di bidang teknologi pendidikan, ahli media pembelajaran dengan latar belakang di bidang teknologi pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan dilakukan oleh salah satu guru PJOK kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja. Komentar, masukan, dan saran dari para ahli digunakan sebagai perbaikan produk atau media yang dikembangkan. Setelah melaksanakan perbaikan berdasarkan dari komentar, masukan, dan saran dari para ahli, produk selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik melalui uji coba perorangan oleh 3 orang peserta didik, uji coba kelompok kecil oleh 9 orang peserta didik, dan uji coba kelompok besar melibatkan salah satu kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 orang.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode angket atau kuesioner. Metode angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dan hasil penilaian dari ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar/lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil data yang diperoleh dari teknik analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini adalah berupa komentar, masukan, dan saran dari uji validitas dan uji coba produk yang dilakukan, sehingga dapat dilakukan perbaikan produk. Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengolah data hasil uji validitas produk. Data yang diperoleh dari angket/kuesioner uji validitas dikonversi ke dalam bentuk skor dengan menggunakan pengukuran skala 4 atau Skala Likert. Berikut adalah tabel dari Skala Likert.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 4 (Skala Likert) (Sugiyono, 2017)

Nilai Angka	Huruf	Predikat
4	A	Sangat Baik
3	B	Baik
2	C	Tidak Baik
1	D	Sangat Tidak Baik

Untuk memperoleh tingkat kelayakan atau validitas produk, skor yang diperoleh dari angket diubah menjadi persentase. Guna memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 (Agung, 2010)

No	Tingkat Pencapaian	Nilai Angka	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100%	4	Sangat Baik	Sangat Layak/Sangat Valid
2	80 – 89 %	3	Baik	Layak/Valid
3	65 – 79%	2	Cukup	Kurang Layak/Kurang Valid
4	55 – 64%	1	Kurang	Tidak Layak/Tidak Valid
5	0 – 54%	0	Sangat Kurang	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbasis digital berupa *e-modul* pada materi sepak bola untuk kelas VII. Hasil penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan awal sebelum dilakukan pengembangan produk/media pada model pengembangan ADDIE adalah melakukan analisis (*analyze*). Pada tahap analisis dilakukan analisis dan identifikasi kebutuhan untuk menunjang pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk kelas VII. Berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran yang dilakukan dengan cara observasi, didapatkan hasil bahwa selama proses pembelajaran PJOK dilaksanakan, sumber belajar yang digunakan hanya bersumber dari buku paket atau buku LKS dan video pembelajaran yang masih bersumber dari *youtube*. Untuk analisis materi dilakukan dengan cara mewawancarai salah satu guru PJOK yang mengajar di kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan hasil bahwa peserta didik masih kurang memahami materi tentang sepak bola terkait dengan teknik dasar *passing* dan *control*, dikarenakan materi tersebut perlu penjelasan dan pemahaman mengenai keterampilan gerakannya. Untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran, dilakukan dengan cara observasi dan survei kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja. Berdasarkan hasil observasi dan survei yang dilakukan oleh 100 orang peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja, didapatkan hasil bahwa 88% (88 orang) tertarik untuk menggunakan bahan ajar berbasis digital (*e-modul*) sebagai media atau bahan ajar untuk mempelajari materi sepak bola, khususnya materi teknik dasar *passing* dan *control* sepak bola. Sedangkan 12% (12 orang) tidak tertarik untuk menggunakannya. Karna angka persentase kebutuhan dan ketertarikan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis digital (*e-modul*) pada materi sepak bola lebih besar, maka perlu dilakukan pengembangan produk atau media berupa bahan ajar berbasis digital (*e-modul*) pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja sebagai penunjang proses pembelajaran.

Setelah melakukan analisis terhadap produk/media yang dikembangkan, tahap selanjutnya dilakukan perencanaan dan desain (*design*). Kegiatan yang dilakukan pada tahap *design* adalah menentukan *hardware* dan *software* yang digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis digital. *Hardware* yang digunakan adalah *smartphone*, laptop, dan kamera, sedangkan *software* yang digunakan adalah *Microsoft Word*, *Adobe Illustrator*, *Flip PDF*, *Remove bg*, *Google Form*, *Google Drive*, dan *Filmora*. Kemudian dilakukan penyusunan dan pembuatan rancang bangun bahan ajar berbasis digital berupa *flowchart* dan *storyboard* sehingga tersusun kerangka dasar tampilan dan pengaturan tata letak bahan ajar. Setelah tersusun kerangka dasar, dilakukan kegiatan penetapan desain tampilan bahan ajar, mulai dari menetapkan desain tampilan cover, background halaman, jenis huruf, dan yang lainnya. Kegiatan terakhir yang dilakukan pada tahap desain adalah menyusun materi dan instrumen penilaian bahan ajar dalam bentuk angket/kuesioner.

Tahapan ketiga yang dilakukan adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan bahan ajar dan materi berupa naskah materi, gambar, audio, dan video yang diperoleh dari pembuatan atau dokumentasi sendiri/pribadi di lapangan atau mengunduh di internet. Setelah bahan ajar dan materi disiapkan, kegiatan yang dilakukan adalah memproduksi bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *Flip PDF*. Dari proses penyiapan bahan ajar dan materi hingga produksi bahan ajar berbasis digital, akan menghasilkan produk atau media berupa bahan ajar berbasis digital (*e-modul*) pada materi sepak bola untuk kelas VII. Setelah

bahan ajar selesai dibuat, produk atau media yang dikembangkan berupa bahan ajar berbasis digital diuji atau divalidasi terlebih dahulu kelayakannya oleh pakar atau ahli pembelajaran menggunakan angket/kuesioner yang sudah disiapkan. Orang yang digunakan sebagai pakar atau ahli pembelajaran adalah dosen dan guru mata pelajaran PJOK yang memiliki keahlian sesuai dengan bidang atau keahlian yang dimiliki. Para pakar atau ahli tersebut adalah Bapak I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd., sebagai ahli materi/isi pembelajaran, Bapak I Ketut Chandra Adinata Kusuma, S.Pd., M.Pd., sebagai ahli desain pembelajaran, Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., sebagai ahli media pembelajaran, dan Bapak I Kadek Yusdika, S.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran PJOK kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja sebagai ahli praktisi lapangan. Selain memberikan penilaian terhadap produk atau media yang dikembangkan, para pakar atau ahli pembelajaran juga memberikan masukan dan saran perbaikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk atau media yang dikembangkan agar menjadi lebih baik. Bahan ajar berbasis digital berupa *e-modul* pada materi sepak bola untuk kelas VII yang sudah diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari masing-masing pakar atau ahli pembelajaran dapat diakses dengan mengakses *link* berikut: <https://online.flipbuilder.com/lcwvy/yamf/>.

Pada tahap keempat, bahan ajar berbasis digital yang sudah selesai diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari para ahli pembelajaran, selanjutnya dilakukan kegiatan implementasi (*implementation*) melalui uji coba produk kepada peserta didik dan coba diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Implementasi dan uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis digital berupa *e-modul* jika digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan angket/kuesioner dan dilakukan oleh peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja melalui uji coba perorangan yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik, uji coba kelompok kecil oleh 9 orang peserta didik, dan uji coba kelompok besar atau uji lapangan yang dilakukan oleh salah satu kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 orang.

Tahapan kelima atau terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah melakukan evaluasi (*evaluation*). Kegiatan evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui produk atau media yang dikembangkan sudah berhasil dan sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif, yaitu menilai atau mengukur produk yang dikembangkan ketika tahapan masih berlangsung, meliputi validasi ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, serta uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Berdasarkan pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk kelas VII yang mengacu pada model pengembangan ADDIE, dihasilkan rancang bangun berupa *flowchart* dan *storyboard*. Dari *flowchart* dan *storyboard* yang sudah disusun, digunakan sebagai kerangka awal atau dasar untuk menghasilkan produk atau media berupa bahan ajar berbasis digital (*e-modul*) pada materi sepak bola untuk kelas VII. Berdasarkan hasil analisis data yang mengacu pada hasil uji validitas produk yang dikembangkan, hasil *review* dan penilaian dari masing-masing subjek penelitian dipaparkan secara rinci dan berurutan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Persentase Uji Kelayakan Bahan Ajar

No	Subjek Penelitian	Hasil Kelayakan Produk/Media (%)	Keterangan
1	Ahli Isi/Materi Pembelajaran	88,3	Layak/Valid

2	Ahli Desain Pembelajaran	92,5	Sangat Layak/Sangat Valid
3	Ahli Media Pembelajaran	100	Sangat Layak/Sangat Valid
4	Ahli Praktisi Lapangan	98,3	Sangat Layak/Sangat Valid
5	Uji Coba Perorangan	85,7	Layak/Valid
6	Uji Coba Kelompok Kecil	85,4	Layak/Valid
7	Uji Coba Kelompok Besar	91,4	Sangat Layak/Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas atau uji kelayakan produk dari masing-masing subjek penelitian, dapat disimpulkan bahwa produk atau media yang dikembangkan berupa bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII sangat layak digunakan sebagai bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PJOK materi sepak bola.

Pembahasan

Produk atau media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar berbasis digital berupa *e-modul* pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII. Rancang bangun pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan oleh Mahmudah, dan Adeng (2019) bahwa penelitian dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey terdiri dari lima tahapan (*analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*). Hasil uji validitas produk yang dilakukan oleh ahli isi/materi pembelajaran berkualifikasi baik, sedangkan untuk hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan berkualifikasi sangat baik. Untuk hasil penilaian uji coba produk melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, bahan ajar berbasis digital berada pada kualifikasi baik, sedangkan hasil uji validitas dari uji coba kelompok besar berkualifikasi sangat baik. Dari hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak atau dapat digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran PJOK pada kelas VII SMP, khususnya materi sepak bola teknik dasar *passing* dan *control*. Tanggapan peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja sebagai subjek penelitian terhadap produk atau media yang dikembangkan, sangat antusias dan tertarik untuk menggunakannya sebagai bahan ajar atau media pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan di kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja, penggunaan bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran PJOK masih menggunakan buku paket dan LKS, serta video tutorial yang bersumber dari *youtube* sebagai sumber belajar tambahan bagi peserta didik. Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja, sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dan sumber belajar tambahan bagi guru dan peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran PJOK di kelas VII, khususnya materi sepak bola mengenai teknik dasar *passing* dan *control* sepak bola.

Bahan ajar sebelumnya yang hanya berbasis media cetak seperti buku paket/LKS, namun di era perkembangan teknologi seperti sekarang ini membuat bahan ajar berbasis digital lebih praktis dan efektif untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Murod, Utomo, dan Utaminingsih (2021) bahwa bahan ajar yang dikemas secara digital bersifat lebih praktis untuk digunakan dibandingkan dengan bahan

ajar cetak seperti, modul cetak, LKS, dan buku. Penggunaan bahan ajar berbasis digital berupa *e-modul* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Ini juga sejalan dengan pernyataan Prastowo (2015) yang menyatakan bahwa saat peserta didik belajar dengan menggunakan bahan ajar berupa *e-modul*, peserta didik akan lebih berperan aktif dalam menggunakannya, mulai dari membaca teks, melihat dan menyimak gambar atau video, mendengarkan audio, bahkan mengerjakan tugas atau latihan yang terdapat pada *e-modul* secara langsung. Menurut Hermawati & Muhtadi (2018) berpendapat bahwa modul elektronik (*e-modul*) merupakan bahan ajar digital yang memiliki desain tampilan umum seperti sebuah modul teks pada umumnya, namun konten di dalamnya dilengkapi dengan berbagai komponen media yakni teks, gambar, video, animasi, dan menggunakan proporsi warna yang menarik (Hidayat et al., 2023).

Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar yang diperlukan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik (Mashuri, Gunarto, Adi, Mappaompo, & Purwanto, 2022). Bahan ajar merupakan istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan sumber belajar yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik (Farhana, Suryadi, & Wicaksono, 2021). Bahan ajar dapat mendukung dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Bahan ajar akan disesuaikan dengan konten yang digunakan oleh guru kepada peserta didik di kelas dalam berbagai bentuk dan jenis, tetapi tetap memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Di era teknologi seperti sekarang ini, bahan ajar tidak lagi berbasis cetak melainkan sudah berbasis digital atau teknologi. Penggunaan bahan ajar berbasis digital dalam proses pembelajaran merupakan salah satu yang dapat mempengaruhi semangat dan kemampuan pemahaman serta berpikir peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Ekawati, Gloriani, & Mascita, 2022). Oleh karena itu, guru harus bisa mengembangkan bahan ajar digital yang digunakan sesuai kebutuhan peserta didik. Bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk kelas VII merupakan salah satu bahan ajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan bisa menampilkan teks, gambar/foto, audio, video, dan latihan soal/kuis. Ini juga sejalan dengan pernyataan Munawar, Hasyim, & Ma'arif (2020) yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis digital atau teknologi saat ini sudah cukup beragam dengan memunculkan visual, gambar, video, juga animasi yang dimaksudkan agar dapat menyampaikan pesan pembelajaran terhadap peserta didik.

Penggunaan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII memerlukan peralatan atau perangkat penunjang seperti *smartphone*, laptop, dan komputer yang terhubung akses internet untuk dapat digunakan sehingga lebih memudahkan guru dalam membagikan informasi atau materi kepada peserta didik. Pernyataan ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Wulandari, Yogica, dan Darussyamsu (2021) bahwa bahan ajar berupa *e-modul* interaktif yang didesain menggunakan alat atau perangkat pendukung elektronik seperti komputer, laptop, maupun *smartphone* akan lebih memudahkan guru dalam membagikan materi pelajaran kepada peserta didik. Penggunaan bahan ajar berbasis digital berupa *e-modul* sebagai bahan ajar sepak bola membuat peserta didik dapat melaksanakan kegiatan belajar secara mandiri sehingga peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Hutahaeen, Siswandari, dan Harini (2019) yang menyatakan bahwa bahan ajar berupa *e-modul* interaktif dapat menimbulkan hubungan dua arah antara bahan ajar dengan pengguna, melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga peserta didik memiliki peran tersendiri untuk aktif dan mandiri dalam melaksanakan kegiatan belajar. Suatu *e-modul* dapat dikatakan interaktif apabila terjadi interaksi antara pengguna dengan *e-modul*, seperti memperhatikan gambar, tulisan

yang bergerak dan varias warna, suara, animasi bahkan video (Linda, dkk. 2021).

Berdasarkan hasil uji validitas penelitian pengembangan bahan ajar berbasis digital berupa *e-modul* pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII yang dilakukan oleh masing-masing pakar/ahli dan peserta didik, memperoleh kualifikasi baik/valid dan sangat baik/sangat valid. Ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhadi, dkk, (2021) yang memperoleh hasil penelitian bahan ajar berupa *e-modul* pembelajaran online bola besar menunjukkan hasil penilaian memenuhi kriteria valid, kategori penilaian layak dan sangat layak sehingga dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran *online* bola besar. Penggunaan bahan ajar berupa *e-modul* layak digunakan atau diterapkan pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII SMP. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadhillah (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran atau bahan ajar *e-modul* materi sepak bola untuk peserta didik SMP layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian yang dilakukan, didapat hasil bahwa validitas bahasa yang dikembangkan memiliki presentase 100%, validitas media 86 %, validitas materi 94,3% semua validitas yang telah diujikan memiliki presentase sangat layak.

4. SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah rancang bangun produk atau media pengembangan berupa bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk kelas VII yang mengacu pada model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* sehingga menghasilkan *flowchart* dan *storyboard* sebagai kerangka dasar untuk membuat bahan ajar berbasis digital. Berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang sudah disusun, maka dihasilkan sebuah bahan ajar berbasis digital berupa *e-modul* pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII. Berdasarkan hasil uji validitas produk yang diperoleh melalui penyebaran angket atau kuesioner kepada subjek penelitian, hasil yang diperoleh adalah; (1) dari uji ahli isi/materi pembelajaran memperoleh nilai sebesar 88,3% berkualifikasi baik, (2) uji ahli desain pembelajaran memperoleh nilai sebesar 92,5% berkualifikasi sangat baik, (3) uji ahli media pembelajaran memperoleh nilai sebesar 100% berkualifikasi sangat baik, (4) uji ahli praktisi lapangan memperoleh nilai sebesar 98,3% berkualifikasi sangat baik, (5) uji coba perorangan memperoleh nilai sebesar 85,7% berkualifikasi baik, (6) uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 85,4% berkualifikasi baik, dan (7) uji coba kelompok besar memperoleh nilai sebesar 91,4% berkualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk kelas VII sangat layak untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan demikian bahan ajar berbasis digital merupakan upaya nyata untuk memperbaiki sistem pembelajaran PJOK yang bisa dimanfaatkan oleh guru PJOK agar peserta didik bisa belajar dimanapun dan kapanpun. Bahan ajar ini bisa menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar digital dengan amteri yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sekolah.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2010). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aguss, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga UM Jember*, 1(1), 43–53.

- Agustina, R. S. (2020). *Buku Jago Sepak Bola*. Tangerang Selatan: Cemerlang.
- Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital Sigil dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal TEKNODIK*, 23(2), 99–110.
- Artanayasa, I. W., Kusuma, K. C. A., Satyawan, I. M., & Mashuri, H. (2023). The android-based instrument for performance assessment of football. *Cakrawala Pendidikan*, 42(1), 110–119. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i1.52483>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Ekawati, D., Gloriani, Y. & Mascita, D. E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Digital Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk Siswa Kelas VII di SMP. *Jurnal Tuturan*, 11(1), 46–55.
- Fadhillah, R. dkk. (2023). Pengembangan E-modul Materi Sepak Bola Untuk Peeserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *JPO: Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 6(10), 1–7.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Atlantis Plus Depok. *Jurnal Instruksional*, 3(1), 1–17.
- Febriati, E. W. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Mata Pelajaran PJOK di SMP Se-Kecamatan Gayamsari Kota Semarang. *Seminar Nasional Ke-Indonesiaan VII (FPIPSKR)*, 844–849.
- Hermawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(4), 180–191.
- Hidayat, W., Gede Suwiwa, I., Mashuri, H., Pendidikan, P., Kesehatan, J., & Rekreasi, D. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Materi Teknik Dasar Passing dan Dribbling Bola Basket. *Jurnal Ikatan Keluarga Alumni Undiksha*, 21(2), 91–98. <https://doi.org/10.23887/ika.v21i2.69855>
- Hidayatullah, F. (2017). Ketepatan Penggunaan Istilah Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan Bola Besar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri Kecamatan Bangkalan. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 1–11.
- Hutahaean, L. A., Siswandari, dan H. (2019). Pemanfaatan E-modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*.
- Iqbal, M. (2021). Peran PJOK dalam Pembentukan Karakter Watak Anak. *SNPKO: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 1(2), 99–110.
- Jatmiko, S. D., Harmono, S., Atrup, & Mashuri, H. (2022). Perbandingan latihan bola standar dan bola modifikasi terhadap kemampuan dribble sepakbola. *JILO: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 5(1). <https://doi.org/10.26418/jilo.v5i1>
- Kismono, A., & Dewi, R. (2021). Kontribusi Simulasi Game terhadap Passing Sepak Bola. *Jurnal Olahraga & Kesehatan Indonesia*, 1(2), 90–95.
- Linda, R., D. (2021). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi E-Modul Interaktif IPA Terpadu Tipe Connected Pada Materi Energi SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 191–200.
- Mahmudah, A., dan Adeng, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Inndonesia*, 17(1), 97–111.
- Maksum, A. (2005). Olahraga Membentuk Karakter: Fakta atau Mitos. *Jurnal Ordik*, 3(1), 1–10.

- Mappaompo, M. A., Saparia, A., Mashuri, H., Mappanyukki, A. A., & Juhanis. (2022). Shooting Accuracy of Concentration in the Game of Football. *Halaman Olahraga Nusantara: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 5(II), 371–384. <https://doi.org/10.31851/hon.v5i2.7087>
- Mashuri, H. (2022). Implementasi Pendekatan Kreatif Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Bagi Guru Sd Muhammadiyah 3 Denpasar. In *Inovasi, Strategi Dan Implementasi ...* (pp. 133–140). Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Mashuri, H., Gunarto, P., Adi, I. P. P., Mappaompo, M. A., & Purwanto, D. (2022). Bahan Ajar Digital Ilmu Gizi Olahraga dalam Hybrid Learning: Sebuah Studi Pendahuluan. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1), 41–50. <https://doi.org/10.17977/um040v6i1p41-50>
- Mashuri, H., Mappaompo, A., Gunarto, P., & Herpandika, R. P. (2021). Pendekatan Kreatif Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan: Adaptasi Pandemi COVID-19 untuk Membentuk Gaya Hidup Sehat. *SEMDIKJAR 4: Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran*. Retrieved from <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1501>
- Mashuri, H., Puspitasari, I. C., & Abadi, S. M. (2019). Pendidikan Jasmani dan Olahraga : Sebuah Pandangan Filosofi. *Prosiding Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 383–390. Retrieved from <http://ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/SEMDIKJAR/article/view/41/39>
- Maulina, Geelan, D., Basri, M., & Noni, N. (2021). Constructing WhatsApp-based speaking instructional material (WABSIM) for EFL teaching and learning: A need analysis. *Asian EFL Journal*, 28(12), 89–110. <https://doi.org/10.35542/osf.io/eyk34>
- Munawar, B., Hasyim, A.F., & Ma'arif, M. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 4(2), 310–321.
- Murod, M., Utomo, S., dan Utaminingsih, S. (2021). Efektivitas Bahan Ajar E-modul Interaktif Berbasis Android untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran Kelas VI SD. *Fenomena*, 20(2), 219–232.
- Nurhadi, N.A., D. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Online Bola Besar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19 di SMAN 1 Garum Kabupaten Blitar. *Patria Education Journal*, 1(1), 44–54.
- Nurhadi, N. A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Online Bola Besar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19 di SMAN 1 Garum Kabupaten Blitar. *Patria Education Jurnal*, 1(2), 44–54.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Pratiwi, A. S., Nugraheni, W., & Maulana, F. (2023). Identifikasi Kebugaran Jasmani Siswa SMK: Dampak Penghapusan Mata Pelajaran PJOK. *Jurnal Educatio*, 9(4), 1719–1725.
- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *JOPE: Journal of Sport Education*, 1(2), 56–65.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syafrizal, R., Suherman, A., & Saptani, E. (2018). Pengaruh Permainan Sepak Bola Kucing-kucingan terhadap Passing dan Control dalam Sepak Bola. *Sportive*, 3(1), 621–630.
- Syarifuddin, M. dan. (2018). Model-model Evaluasi Pendidikan. *Mitra Ash-Shibyan Jurnal*

Pendidikan Dan Konseling, 2(1).

- Taufiq, A., Siantoro, G., & Khamidi, A. (2021). Analisis Minat Belajar dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Pjok Selama Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19) di MAN 1 Lamongan. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 225–229.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal Of Education*, 8(1), 185–201.
- Widyalaksono, P., Mashuri, H., & Lusianti, S. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Pola Langkah Pencak Silat Sekolah Dasar. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 8–17.
- Wulandari, F., Yogica, R., dan Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 139–144.