

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA MATERI DRIBBLING DAN HEADING SEPAK BOLA

Made Aldi Darma Yasa^{1)*}, I Made Satyawan²⁾, I Ketut Semarayasa³⁾

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Ganesha

¹⁾aldi.darma@undiksha.ac.id, ²⁾made.satyawan@undiksha.ac.id,
³⁾ketut.semarayasa@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting untuk menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media yang tepat tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mempermudah peserta didik dalam memahami isi pelajaran. Pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), keterampilan dasar sepak bola seperti dribbling dan heading memerlukan media pendukung agar lebih mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi dribbling dan heading sepak bola untuk peserta didik kelas VIII. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, meliputi tahap analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Data penelitian dikumpulkan melalui angket/kuesioner dan dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat tinggi, dengan persentase 90% dari ahli materi, 85% dari ahli desain, 92,5% dari ahli media, serta 93,7% dari praktisi lapangan. Uji coba perorangan memperoleh hasil 91,6%, kelompok kecil 98,5%, dan kelompok besar 90,2%. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis video tutorial ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi dribbling dan heading, serta berpotensi dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan sekolah.

Abstract. In the learning process, instructional media play a crucial role in supporting the effectiveness of teaching and learning activities. The appropriate use of media not only assists teachers in delivering the material but also helps students to better understand the content. In Physical Education, Sports, and Health (PJOK), fundamental soccer skills such as dribbling and heading require supporting media to be more easily comprehended. This study aims to develop instructional media in the form of video tutorials on dribbling and heading for eighth-grade students. The development model applied is ADDIE, which includes the stages of analyze, design, development, implementation, and evaluation. Research data were collected using questionnaires and analyzed through quantitative descriptive techniques. The validation results indicated a very high level of feasibility, with percentages of 90% from content experts, 85% from instructional design experts, 92.5% from media experts, and 93.7% from field practitioners.

Sejarah Artikel

Dimasukkan : 9 Mei 2025
Direview : 2 Juni 2025
Diterima : 27 Agustus 2025
Disetujui : 31 Oktober 2025

Kata-kata Kunci:

Media Pembelajaran, Video Tutorial, Sepak Bola, Dribbling dan Heading

Article History

Submitted : May 9, 2025
Reviewed : June 2, 2025
Accepted : August 27, 2025
Published : October 31, 2025

Keywords:

Learning Media, Video Tutorial, Football, Dribbling and Heading

Furthermore, the trial results showed 91.6% in individual testing, 98.5% in small-group testing, and 90.2% in large-group testing. Based on these findings, it can be concluded that the video tutorial-based instructional media is highly feasible for use in PJOK learning, particularly for dribbling and heading, and has the potential to be further developed according to school needs.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu cara bagi manusia untuk “bertahan hidup” sekaligus beradaptasi dengan perkembangan zaman yang begitu pesat. Setiap individu berhak memperoleh pendidikan yang layak (Vhalery, Setyastanto, & Leksono, 2022). Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa depan adalah pendidikan yang dapat mengembangkan potensi peserta didik sehingga mereka mampu menghadapi dan memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupannya. Penyelenggaraan pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan semata, melainkan juga menekankan pada pembentukan karakter bangsa, sebagaimana telah diatur dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia. Pendidikan karakter dapat dilaksanakan secara terpadu dengan kegiatan pembelajaran melalui integrasi pada setiap mata pelajaran, termasuk Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) (Iqbal, 2021; Maksum, 2005). Hal ini disebabkan oleh adanya nilai-nilai karakter dalam pembelajaran PJOK, seperti sportivitas, kejujuran, keberanian, kerja keras, pengendalian diri, tanggung jawab, kerja sama, keadilan, kebijaksanaan, serta sikap menghargai lawan yang dapat ditanamkan melalui aktivitas gerak maupun permainan (Iqbal, 2021; Mashuri, Puspitasari, & Abadi, 2019).

Sebagai bagian dari pendidikan formal, mata pelajaran PJOK memiliki peranan penting dalam menginternalisasikan nilai-nilai afektif melalui pengalaman belajar berbasis aktivitas jasmani. Selain itu, PJOK berfungsi untuk memberikan pengetahuan agar peserta didik memiliki pola hidup sehat secara menyeluruh (Mashuri, Mappaompo, Gunarto, & Herpandika, 2021). PJOK juga berkontribusi dalam meningkatkan kebugaran fisik, keterampilan gerak, keterampilan sosial, kemampuan penalaran, stabilitas emosional, moralitas, serta perspektif tentang gaya hidup sehat (Febriati, 2022). Dengan demikian, PJOK merupakan komponen penting dari pendidikan komprehensif yang bertujuan mengembangkan keterampilan individu baik secara fisik, mental, maupun emosional. Melalui PJOK, peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terpilih dan dilakukan secara sistematis (Taufiq, Siantoro, & Khamidi, 2021).

Secara substansi, PJOK memiliki tujuan yang sejalan dengan program pendidikan lainnya, yakni mengembangkan tiga ranah utama pembelajaran: psikomotor, afektif, dan kognitif (Aguss & Fahrizqi, 2020; Widyalaksono, Mashuri, & Lusianti, 2020). Salah satu materi

dalam PJOK adalah permainan bola besar, khususnya sepak bola (Hidayatullah, 2017; Jatmiko, Harmono, Atrup, & Mashuri, 2022). Sepak bola merupakan olahraga paling populer di dunia, termasuk di Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh dua kesebelasan yang masing-masing terdiri atas sebelas orang pemain (Agustina, 2020; Mappaompo, Saparia, Mashuri, Mappanyukki, & Juhanis, 2022). Untuk dapat bermain dengan baik, setiap pemain harus menguasai teknik dasar, terutama *dribbling* dan *heading*. Kedua teknik ini merupakan keterampilan fundamental yang wajib dikuasai, namun dalam praktiknya masih sering menimbulkan kendala dalam proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mendukung penguasaan teknik dasar tersebut serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan terhadap 100 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja melalui angket daring, diketahui bahwa 90% responden (90 orang) menyatakan tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam mempelajari teknik dasar *dribbling* dan *heading*, sedangkan 10% (10 orang) menyatakan tidak tertarik. Hasil tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak terhadap media pembelajaran inovatif. Selain keterbatasan media, tidak semua guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi belajar peserta didik masih rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa upaya peningkatan efektivitas pembelajaran PJOK sangat diperlukan di SMP Negeri 6 Singaraja.

SMP Negeri 6 Singaraja saat ini menggunakan kurikulum MBKM dengan status akreditasi A. Sekolah ini menyediakan berbagai program pembelajaran, termasuk mata pelajaran PJOK. Peserta didik kelas VIII, sebagai bagian dari generasi digital, telah terbiasa menggunakan perangkat elektronik seperti telepon genggam dan komputer (Alperi, 2019). Dengan demikian, mereka dinilai layak untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Salah satu bentuk media digital yang sesuai adalah video tutorial. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fadhilah et al. (2023) menunjukkan bahwa keterbatasan media dan rendahnya minat belajar siswa dapat diatasi dengan pengembangan media berbasis video tutorial. Media ini terbukti layak digunakan untuk menunjang pembelajaran PJOK, khususnya materi sepak bola.

Berdasarkan hasil survei dan penelitian sebelumnya, media pembelajaran berbasis video tutorial dapat menjadi solusi efektif untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Video tutorial mampu menampilkan kombinasi teks, animasi, audio, dan visualisasi yang interaktif sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VIII SMP mengenai teknik dasar *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian pengembangan dengan menerapkan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial yang difokuskan pada materi teknik dasar *dribbling* dan *heading* sepak bola bagi peserta didik kelas VIII. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis serta berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram melalui tahapan yang runtut sebagai upaya pemecahan masalah belajar (Cahyadi, 2019; Maulina, Geelan, Basri, & Noni, 2021). Model ADDIE meliputi lima tahap, yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, analisis materi, dan analisis media. Tahap perancangan mencakup penentuan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan, penyusunan rancangan produk berupa *flowchart* dan *storyboard*, penetapan desain tampilan media, penyusunan materi, serta instrumen penilaian. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk sesuai desain yang telah ditetapkan, disertai dengan uji kelayakan oleh para ahli menggunakan instrumen penilaian yang telah disiapkan. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan produk dalam pembelajaran untuk mengetahui tanggapan peserta didik sekaligus mengukur kelayakan media. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan menilai sejauh mana produk mencapai tujuan yang ditetapkan. Evaluasi yang digunakan bersifat formatif, yakni dilakukan selama proses pengembangan berlangsung (Mardiah, M., & Syarifudin, 2018).

Subjek penelitian meliputi ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media, praktisi lapangan, serta peserta didik melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Penilaian ahli isi dilakukan oleh pakar di bidang olahraga sepak bola, penilaian ahli desain oleh pakar teknologi pendidikan, penilaian ahli media oleh pakar teknologi pembelajaran, serta penilaian praktisi lapangan oleh guru PJOK kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja. Masukan, komentar, dan saran dari para ahli digunakan untuk memperbaiki produk. Setelah dilakukan revisi, produk diujicobakan kepada peserta didik melalui tiga tahap: uji perorangan (3 peserta didik), uji kelompok kecil (6 peserta didik), dan uji kelompok besar (27 peserta didik dalam satu kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja).

Metode pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner yang diberikan kepada para ahli maupun peserta didik pada setiap tahap uji coba. Teknik analisis data yang digunakan terdiri atas analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa komentar, masukan, dan saran pada uji validitas maupun uji coba produk sehingga dapat dilakukan perbaikan. Sementara itu, analisis

kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil uji validitas produk melalui konversi skor angket menggunakan skala Likert empat tingkat. Skor yang diperoleh kemudian diubah menjadi persentase guna menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *video tutorial* pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VIII. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap pertama adalah analisis (*analyze*). Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran untuk mendukung pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa dalam pembelajaran PJOK sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku paket, buku LKS, serta *video* pembelajaran dari YouTube. Analisis materi dilakukan melalui wawancara dengan guru PJOK kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja, yang menunjukkan bahwa peserta didik masih kurang memahami teknik dasar *dribbling* dan *heading* karena membutuhkan penjelasan keterampilan gerak yang lebih rinci. Analisis kebutuhan media dilakukan melalui observasi dan survei terhadap 100 peserta didik kelas VIII. Hasilnya, 90% (90 orang) menyatakan tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis *video tutorial*, sedangkan 10% (10 orang) tidak tertarik. Persentase tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran inovatif untuk menunjang pembelajaran PJOK.

Tahap kedua adalah perancangan (*design*). Kegiatan yang dilakukan mencakup penentuan perangkat keras (*hardware*) berupa *smartphone* dan *laptop*, serta perangkat lunak (*software*) seperti CapCut, Google Form, Google Drive, dan YouTube sebagai media publikasi. Selanjutnya ditetapkan rancangan tampilan media, meliputi desain sampul, jenis huruf, dan tata letak. Tahap ini juga mencakup penyusunan materi serta instrumen penilaian berupa angket/kuesioner.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan naskah materi, perekaman audio dan *video tutorial*, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran di lapangan. Produk media kemudian diproduksi menggunakan aplikasi CapCut dan dipublikasikan melalui YouTube. Media yang dihasilkan divalidasi terlebih dahulu oleh pakar, yaitu: (1) ahli materi, Bapak Nyoman Sudarmada, S.Pd., M.Or.; (2) ahli desain pembelajaran, Bapak Dr. Aan Jiwa Permana, S.Kom., M.Cs.; (3) ahli media pembelajaran, Bapak Prof. Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.; serta (4) praktisi lapangan, guru

PJOK kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja. Para ahli tidak hanya memberikan penilaian, tetapi juga masukan dan saran perbaikan.

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Produk yang telah direvisi berdasarkan masukan ahli kemudian diujicobakan kepada peserta didik melalui uji coba perorangan (3 peserta didik), uji coba kelompok kecil (6 peserta didik), dan uji coba kelompok besar (27 peserta didik dalam satu kelas VIII). Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik sekaligus mengukur kelayakan media apabila digunakan dalam pembelajaran.

Tahap kelima adalah evaluasi (*evaluation*). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan selama proses pengembangan berlangsung, meliputi validasi ahli serta uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar.

Berdasarkan keseluruhan tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *video tutorial* pada materi sepak bola untuk kelas VIII dengan model ADDIE, dihasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *video tutorial* yang memuat: (1) sampul, (2) judul penelitian, (3) logo Undiksha, (4) uraian materi permainan sepak bola, (5) aktivitas pembelajaran yang menjelaskan tahapan *dribbling* dan *heading*, serta (6) penutup yang berisi tujuan pembelajaran. Produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diakses melalui tautan berikut: <https://youtu.be/SohlqCHamto?feature=shared>.

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 1. Hasil Persentase Uji Kelayakan Bahan Ajar

No	Subjek Penelitian	Hasil Kelayakan Produk/Media (%)	Keterangan
1	Ahli Isi/Materi Pembelajaran	90%	Sangat Layak/Sangat Valid
2	Ahli Desain Pembelajaran	85%	Layak/Valid
3	Ahli Media Pembelajaran	92,5%	Sangat Layak/Sangat Valid
4	Ahli Praktisi Lapangan	93,7%	Sangat Layak/Sangat Valid
5	Uji Coba Perorangan	91,6%	Sangat Layak/Sangat Valid
6	Uji Coba Kelompok Kecil	98,5%	Sangat Layak/Sangat Valid
7	Uji Coba Kelompok Besar	90,2%	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 media pembelajaran berbasis *video tutorial* pada materi *dribbling* dan *heading* sepak bola untuk

peserta didik kelas VIII sangat layak digunakan sebagai bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PJOK materi sepak bola.

Pembahasan

Produk media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *video tutorial* pada materi *dribbling* dan *heading* sepak bola untuk peserta didik kelas VIII. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mahmudah dan Adeng (2019) bahwa model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey mencakup lima tahapan tersebut. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa penilaian dari ahli isi/materi berada pada kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi baik, sedangkan ahli media pembelajaran dan praktisi lapangan berada pada kualifikasi sangat baik. Penilaian dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar juga menunjukkan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar untuk menunjang pembelajaran PJOK kelas VIII, khususnya pada materi teknik dasar *dribbling* dan *heading*. Tanggapan peserta didik SMP Negeri 6 Singaraja pun menunjukkan antusiasme tinggi serta ketertarikan untuk memanfaatkan media ini sebagai sumber belajar tambahan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SMP Negeri 6 Singaraja, bahan ajar PJOK masih terbatas pada buku paket dan LKS. Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *video tutorial* sebagai alternatif bahan ajar digital yang lebih praktis dan relevan. Hal ini sejalan dengan pendapat Murod, Utomo, dan Utaminingsih (2021) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital lebih efektif dibandingkan bahan ajar cetak, karena lebih mudah diakses serta mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dengan guru berperan sebagai fasilitator.

Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar penting yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik (Mashuri, Gunarto, Adi, Mappaompo, & Purwanto, 2022). Farhana, Suryadi, dan Wicaksono (2021) menambahkan bahwa bahan ajar mencakup berbagai bentuk sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi, bahan ajar tidak lagi terbatas pada media cetak, melainkan sudah berbasis digital. Ekawati, Gloriani, dan Mascita (2022) menegaskan bahwa bahan ajar digital berpengaruh terhadap semangat, pemahaman, dan kemampuan berpikir peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan bahan ajar digital sesuai kebutuhan.

Bahan ajar berbasis digital untuk materi sepak bola kelas VIII dapat memanfaatkan kombinasi teks, gambar, audio, *video*, hingga latihan soal/kuis. Munawar, Hasyim, dan Ma'arif

(2020) menyatakan bahwa bahan ajar digital bersifat variatif dengan memunculkan visual, animasi, maupun *video* yang mempermudah penyampaian pesan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar berbasis *video tutorial* pada materi *dribbling* dan *heading* membutuhkan perangkat pendukung seperti *smartphone*, *laptop*, atau komputer dengan akses internet. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar secara mandiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator.

Berdasarkan hasil uji validitas, media pembelajaran berbasis *video tutorial* yang dikembangkan memperoleh kualifikasi baik dan sangat baik. Validitas bahasa mencapai 100%, validitas media 92,5%, dan validitas materi 90%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran PJOK kelas VIII, khususnya materi teknik dasar *dribbling* dan *heading* sepak bola.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi sepak bola untuk kelas VIII dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa penilaian dari ahli isi/materi sebesar 90% berkualifikasi sangat baik, ahli desain 85% berkualifikasi baik, ahli media 92,5% berkualifikasi sangat baik, praktisi lapangan 93,7% berkualifikasi sangat baik, uji coba perorangan 91,6% berkualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil 98,5% berkualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok besar 90,2% berkualifikasi sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video tutorial ini dinyatakan sangat layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran PJOK, khususnya materi teknik dasar *dribbling* dan *heading* sepak bola. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam mendukung peserta didik belajar kapan pun dan di mana pun, sekaligus menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan bahan ajar digital pada materi lain sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- 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*. Cemerlang.
- Alperi, M. (2019). Peran bahan ajar digital Sigil dalam mempersiapkan kemandirian belajar peserta didik. *Jurnal Teknodik*, 23(2), 99–110.

- 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., Putra, A. N., Arsil, A., & Amra, F. (2023). Pengembangan E-Modul Materi Sepak Bola Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal JPDO*, 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.
- 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.
- 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 sepak bola. *JILO: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 5(1). <https://doi.org/10.26418/jilo.v5i1>
- Mahmudah, A., & 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 Indonesia*, 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(2), 371–384. <https://doi.org/10.31851/hon.v5i2.7087>
- Mardiah, M., & Syarifudin, S. (2018). Model-model evaluasi pendidikan. *MITRA ASH-SHIBYAN: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 38-50.
- 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). 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. *Gelanggang 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*.
<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.
<http://ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/SEMDIKJAR/article/view/41/39>
- Maulina, D., 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*, 4(2), 310–321.
- Murod, M., Utomo, S., & Utaminingsih, S. (2021). Efektivitas bahan ajar e-modul interaktif berbasis Android untuk peningkatan pemahaman konsep lingkaran kelas VI SD. *Fenomena*, 20(2), 219–232.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- 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. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 8–17.