

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MATERI PASSING DAN CONTROL DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Wayan Rediasa^{1)*}, I Putu Darmayasa²⁾, I Made Satyawana³⁾, I Ketut Budaya Astra⁴⁾,
Kadek Yogi Parta Lesmana⁵⁾

^{1,2,3,4,5)}Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha

¹⁾rediasa.2@undiksha.ac.id, ²⁾putu.darmayasa@undiksha.ac.id,
³⁾made.satyawan@undiksha.ac.id, ⁴⁾budaya.astra@undiksha.ac.id,
⁵⁾yogi.parta@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar perlu didukung bahan ajar yang menarik, jelas, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pada materi sepak bola, khususnya passing dan kontrol bola, siswa membutuhkan contoh gerakan yang dapat diamati secara berulang agar mampu memahami tahapan teknik dengan tepat. Namun, pembelajaran di SDN 8 Bungulan masih cenderung konvensional dan bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya mendukung pembelajaran visual dan interaktif secara optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar digital materi passing dan kontrol bola dalam permainan sepak bola untuk siswa kelas V SDN 8 Bungulan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk dikembangkan dalam bentuk bahan ajar digital berisi materi, gambar, latihan, dan video pembelajaran. Subjek uji coba terdiri atas 3 siswa pada uji perorangan, 6 siswa pada uji kelompok kecil, 15 siswa pada uji kelompok besar, dan 20 siswa pada uji kepraktisan. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, angket respon siswa, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan uji perorangan memperoleh 96,67%, kelompok kecil 91,67%, kelompok besar 94,50%, dan uji kepraktisan 94,55%. Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar digital yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai alternatif pembelajaran PJOK.

Abstract. Physical Education, Sports, and Health learning in elementary schools needs teaching materials that are attractive, clear, and appropriate to students' characteristics. In football learning, especially passing and ball control, students need movement examples that can be observed repeatedly so they can understand each technical stage accurately. However, learning at SDN 8 Bungulan is still relatively conventional, and the teaching materials used have not fully supported visual and interactive

Sejarah Artikel

Dimasukkan : 11 Mei 2026
Direview : 12 Mei 2026
Diterima : 15 Mei 2026
Disetujui : 29 Juni 2026

Kata-kata Kunci:

Bahan Ajar Digital, Passing, Kontrol Bola, PJOK

Article History

Submitted : May 11, 2026
Reviewed : May 12, 2026
Accepted : May 15, 2026
Published : June 29, 2026

Keywords:

Digital Teaching Material,
Passing, Ball Control, Physical Education

learning. This study aimed to develop digital teaching materials for passing and ball control in football for fifth-grade students of SDN 8 Bungkulan. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The product was developed as digital teaching material containing learning content, pictures, exercises, and instructional videos. The trial subjects consisted of 3 students in the individual trial, 6 students in the small-group trial, 15 students in the large-group trial, and 20 students in the practicality test. Data were collected through validation sheets, student response questionnaires, observation, and interviews, then analyzed quantitatively and qualitatively. The results showed that the individual trial obtained 96.67%, the small-group trial 91.67%, the large-group trial 94.50%, and the practicality test 94.55%. Based on these results, the developed digital teaching material was categorized as highly feasible and practical as an alternative learning resource in Physical Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan motorik dasar, karakter, kedisiplinan, kerja sama, serta kebugaran jasmani siswa. Melalui pembelajaran PJOK, siswa tidak hanya diarahkan untuk mampu bergerak secara aktif, tetapi juga belajar memahami nilai sportivitas dan tanggung jawab dalam aktivitas fisik. Salah satu materi penting dalam pembelajaran PJOK kelas V adalah permainan sepak bola. Materi ini relevan dengan kebutuhan perkembangan siswa karena melibatkan gerak dasar, koordinasi tubuh, kerja sama tim, dan pengambilan keputusan sederhana dalam permainan. Selain itu, pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar perlu dikembangkan dengan media yang kreatif dan menarik agar proses belajar lebih berpusat pada siswa (Utami et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran sepak bola di Sekolah Dasar perlu disusun secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Saputra et al., 2021).

Dalam permainan sepak bola, passing dan kontrol bola merupakan dua teknik dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Passing merupakan keterampilan mengoper bola kepada teman satu tim secara tepat, sedangkan kontrol bola merupakan kemampuan menerima, menahan, dan mengarahkan bola agar tetap dalam penguasaan pemain. Kedua teknik ini menjadi dasar penting dalam permainan sepak bola karena berhubungan langsung dengan kemampuan siswa dalam membangun kerja sama dan mempertahankan penguasaan bola. Selain melatih aspek fisik, pembelajaran passing dan kontrol bola juga dapat meningkatkan kelincahan, konsentrasi, kemampuan strategi, serta kesadaran diri siswa saat bermain. Passing juga dipandang sebagai teknik dasar yang penting karena menentukan kelancaran kerja sama tim dan efektivitas serangan dalam permainan sepak bola (Aulia et al., 2025). Dengan demikian, penguasaan passing dan kontrol bola menjadi fondasi utama agar siswa dapat mengikuti permainan sepak bola secara lebih efektif dan percaya diri (Irfan et al., 2020).

Kemampuan passing dan kontrol bola yang baik sangat diperlukan dalam

pembelajaran sepak bola di tingkat Sekolah Dasar. Siswa yang mampu melakukan passing dengan tepat akan lebih mudah bekerja sama dalam permainan, sedangkan siswa yang mampu mengontrol bola dengan baik akan lebih siap menentukan gerakan berikutnya. Dalam praktik pembelajaran, kedua teknik ini sering diajarkan secara berurutan karena saling berkaitan dalam situasi permainan. Passing tidak akan berjalan efektif apabila penerima bola belum mampu melakukan kontrol dengan baik. Materi passing dan kontrol bola juga memerlukan media pembelajaran yang mampu menampilkan tahapan gerakan secara jelas agar siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga dapat meniru gerakan dengan benar (Ariawan et al., 2023). Oleh sebab itu, materi passing dan kontrol bola perlu disampaikan melalui bahan ajar yang jelas, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa (Wesnawa et al., 2017).

Namun, pembelajaran PJOK di SDN 8 Bungkulan masih menunjukkan beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan. Proses pembelajaran masih banyak menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan demonstrasi langsung. Kondisi tersebut membuat siswa cenderung pasif, kurang berani mencoba, dan kurang percaya diri saat mempraktikkan teknik passing dan kontrol bola. Bahan ajar yang digunakan juga masih terbatas pada buku paket PJOK yang kurang variatif dan belum sepenuhnya mendukung kebutuhan belajar siswa secara visual dan interaktif. Permasalahan serupa juga ditemukan dalam pengembangan media passing-control sepak bola, yaitu pembelajaran yang masih konvensional dapat menurunkan minat belajar siswa dan membuat materi gerak kurang tersampaikan secara optimal (Ariawan et al., 2023). Akibatnya, siswa mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan belum menunjukkan keterlibatan belajar yang optimal dalam pembelajaran PJOK (Shabrina et al., 2025).

Di sisi lain, fasilitas teknologi informasi dan komunikasi di sekolah sudah cukup memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Akan tetapi, pemanfaatan teknologi tersebut belum dilakukan secara optimal dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi passing dan kontrol bola dalam permainan sepak bola. Hasil observasi dan wawancara di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V mengalami kejenuhan karena metode pembelajaran yang monoton dan bahan ajar yang kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat, motivasi, serta hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pengembangan e-modul PJOK berbasis digital di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa media digital dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik dan membantu peningkatan hasil belajar siswa (Wulandari & Febrianta, 2024). Berdasarkan hal tersebut, diperlukan bahan ajar digital yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa Sekolah Dasar.

Gap penelitian yang masih ditemukan adalah terbatasnya bahan ajar digital interaktif yang secara khusus membahas materi passing dan kontrol bola sepak bola untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media digital dalam pembelajaran PJOK, tetapi sebagian besar masih bersifat umum dan belum berfokus pada teknik dasar sepak bola secara spesifik. Bahan ajar yang membahas passing dan kontrol bola secara sistematis, praktis, dan dilengkapi dengan video pembelajaran masih perlu dikembangkan. Padahal, siswa Sekolah Dasar membutuhkan bahan ajar yang tidak hanya berisi penjelasan tertulis, tetapi juga contoh gerakan yang dapat diamati secara langsung. Penelitian tentang e-module PJOK materi sepak bola untuk siswa Sekolah Dasar menunjukkan bahwa bahan ajar digital dapat membantu siswa memahami teknik dasar sepak bola dan meningkatkan motivasi belajar (Hidayat et al., 2025). Selain itu, media interaktif seperti video pembelajaran, animasi, dan aplikasi digital dinilai dapat membantu siswa mengamati teknik passing secara lebih rinci dan menarik (Wardana, 2025). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital pada materi passing dan kontrol bola menjadi penting sebagai alternatif pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital pada materi passing dan kontrol bola dalam permainan sepak bola bagi siswa kelas V SDN 8 Bungkulan. Produk yang dikembangkan berupa e-book atau buku digital yang memuat materi, gambar, dan video pembelajaran interaktif tentang teknik passing dan kontrol bola. Pengembangan bahan ajar digital perlu dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Model ADDIE dapat digunakan sebagai kerangka pengembangan media pembelajaran karena memiliki tahapan yang runtut, mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi (Syahid et al., 2024). Bahan ajar digital ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep gerakan secara lebih jelas sebelum mempraktikkannya di lapangan (Ramadhana et al., 2025). Penelitian ini juga mengukur kelayakan produk melalui penilaian ahli materi, ahli desain, dan ahli bahan ajar. Selain itu, respon siswa akan diuji melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, kelompok besar, serta uji kepraktisan produk. Dengan adanya bahan ajar digital ini, pembelajaran PJOK diharapkan menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterampilan motorik siswa (Artawan & Artanayasa, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital pada

materi passing dan kontrol bola dalam permainan sepak bola untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 8 Bungkulan. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital yang memuat materi, gambar, latihan, dan video pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami teknik dasar passing dan kontrol bola. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Pemilihan model ini didasarkan pada tahapan pengembangan yang sistematis dan sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak serta praktis digunakan.

Tahap Analyze dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, kendala pembelajaran PJOK, serta ketersediaan bahan ajar digital di sekolah. Tahap Design dilakukan dengan menyusun rancangan bahan ajar digital, menentukan struktur isi, merancang tampilan, menyusun materi passing dan kontrol bola, serta menyiapkan instrumen penilaian produk. Tahap Development dilakukan dengan mengembangkan produk menggunakan beberapa aplikasi pendukung, yaitu Canva Pro, CapCut, Wordwall, dan Heyzine Flipbook. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahan ajar untuk mengetahui kelayakannya. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba produk kepada siswa kelas V SDN 8 Bungkulan. Tahap Evaluation dilakukan melalui revisi produk berdasarkan saran validator dan hasil uji coba, sehingga bahan ajar digital yang dihasilkan menjadi lebih layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran PJOK.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 8 Bungkulan. Uji coba dilakukan secara bertahap, yaitu uji coba perorangan kepada 3 siswa, uji coba kelompok kecil kepada 6 siswa, dan uji coba kelompok besar kepada 15 siswa. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk, pengujian kelayakan melalui validasi ahli, serta pengujian kepraktisan bahan ajar digital melalui respon siswa. Penelitian ini tidak mengukur efektivitas bahan ajar terhadap hasil belajar siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respon peserta didik, pedoman wawancara, dan lembar observasi. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif, yaitu dengan menghitung persentase skor validitas dan kepraktisan, kemudian mengonversikannya ke dalam kategori kualitatif untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan produk.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar digital pada materi passing dan kontrol bola dalam permainan sepak bola untuk siswa kelas V SDN 8 Bungkulan. Pengembangan produk dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap

Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap uji coba produk, penelitian ini mengadopsi prosedur uji coba dari model Dick and Carey, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Penggunaan prosedur tersebut bertujuan agar proses pengujian produk dilakukan secara bertahap dan lebih terstruktur. Produk yang telah dikembangkan dan direvisi berdasarkan masukan ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli desain pembelajaran kemudian diuji cobakan kepada peserta didik. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dari hasil angket respon siswa. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = (\text{Skor diperoleh} / \text{Skor maksimal ideal}) \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian dikonversikan ke dalam kategori kualitatif untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan produk. Rentang persentase 81%–100% dikategorikan sangat valid atau sangat baik. Dengan demikian, produk dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase pada kategori tersebut.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Perorangan

No.	Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal Ideal	Persentase	Kategori
1	R1	40	40	100%	Sangat Baik
2	R2	39	40	97,50%	Sangat Baik
3	R3	37	40	92,50%	Sangat Baik
Total		116	120	96,67%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, uji coba perorangan dilakukan kepada 3 siswa kelas V SDN 8 Bungkulan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa R1 memperoleh persentase sebesar 100%, R2 sebesar 97,50%, dan R3 sebesar 92,50%. Secara keseluruhan, jumlah skor yang diperoleh adalah 116 dari skor maksimal ideal 120. Hasil persentase keseluruhan sebesar 96,67% dan dibulatkan menjadi 97%. Berdasarkan kategori penilaian, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, bahan ajar digital materi passing dan kontrol bola dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada tahap uji coba perorangan.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal Ideal	Persentase	Kategori
1	R1	40	40	100%	Sangat Baik
2	R2	38	40	95%	Sangat Baik
3	R3	37	40	92,50%	Sangat Baik
4	R4	36	40	90%	Sangat Baik
5	R5	34	40	85%	Sangat Baik
6	R6	35	40	87,50%	Sangat Baik
Total		220	240	91,67%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 siswa kelas V SDN 8 Bungkulan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan penilaian pada kategori sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil adalah 220 dari skor maksimal ideal 240. Persentase keseluruhan yang diperoleh sebesar 91,67% dan dibulatkan menjadi 92%. Berdasarkan kategori penilaian, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, bahan ajar digital materi passing dan kontrol bola dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada tahap uji coba kelompok kecil.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal Ideal	Persentase	Kategori
1	R1	40	40	100%	Sangat Baik
2	R2	39	40	97,50%	Sangat Baik
3	R3	38	40	95%	Sangat Baik
4	R4	37	40	92,50%	Sangat Baik
5	R5	36	40	90%	Sangat Baik
6	R6	39	40	97,50%	Sangat Baik
7	R7	38	40	95%	Sangat Baik
8	R8	39	40	97,50%	Sangat Baik
9	R9	37	40	92,50%	Sangat Baik
10	R10	39	40	97,50%	Sangat Baik
11	R11	39	40	97,50%	Sangat Baik
12	R12	38	40	95%	Sangat Baik
13	R13	37	40	92,50%	Sangat Baik
14	R14	36	40	90%	Sangat Baik
15	R15	35	40	87,50%	Sangat Baik
Total		567	600	94,50%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, uji coba kelompok besar dilakukan kepada 15 siswa kelas V SDN 8 Bungkulan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan penilaian pada kategori sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh adalah 567 dari skor maksimal ideal 600. Persentase keseluruhan yang diperoleh sebesar 94,50% dan dibulatkan menjadi 95%. Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar digital materi passing dan kontrol bola dinyatakan sangat layak digunakan pada tahap uji coba kelompok besar. Hasil ini menunjukkan bahwa produk dapat diterima dengan baik oleh siswa sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran PJOK.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Produk

No.	Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal Ideal	Persentase	Kategori
1	R1	52	55	94,55%	Sangat Praktis
2	R2	52	55	94,55%	Sangat Praktis
3	R3	52	55	94,55%	Sangat Praktis
4	R4	52	55	94,55%	Sangat Praktis
5	R5	52	55	94,55%	Sangat Praktis
6	R6	52	55	94,55%	Sangat Praktis
7	R7	52	55	94,55%	Sangat Praktis
8	R8	52	55	94,55%	Sangat Praktis
9	R9	52	55	94,55%	Sangat Praktis
10	R10	52	55	94,55%	Sangat Praktis
11	R11	52	55	94,55%	Sangat Praktis
12	R12	52	55	94,55%	Sangat Praktis
13	R13	52	55	94,55%	Sangat Praktis
14	R14	52	55	94,55%	Sangat Praktis
15	R15	52	55	94,55%	Sangat Praktis
16	R16	52	55	94,55%	Sangat Praktis
17	R17	52	55	94,55%	Sangat Praktis
18	R18	52	55	94,55%	Sangat Praktis
19	R19	52	55	94,55%	Sangat Praktis
20	R20	52	55	94,55%	Sangat Praktis
Total		1040	1100	94,55%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4, uji kepraktisan produk dilakukan kepada 20 siswa kelas V SDN 8 Bungkulan. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa setiap responden memperoleh skor 52 dari skor maksimal ideal 55. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 1040 dari skor maksimal ideal 1100. Persentase kepraktisan produk sebesar 94,55% dan dibulatkan menjadi 95%. Berdasarkan kategori penilaian, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, bahan ajar digital materi passing dan kontrol bola dinyatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran PJOK.

Berdasarkan seluruh hasil uji coba, bahan ajar digital materi passing dan kontrol bola dalam permainan sepak bola untuk siswa kelas V SDN 8 Bungkulan memperoleh penilaian sangat baik pada setiap tahap pengujian. Uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 96,67%, uji coba kelompok kecil sebesar 91,67%, uji coba kelompok besar sebesar 94,50%, dan uji kepraktisan sebesar 94,55%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Produk ini dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi passing dan kontrol bola. Selain itu, hasil pengamatan selama proses implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, lebih terarah, dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran setelah menggunakan bahan ajar digital. Oleh karena itu, bahan ajar digital ini dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sepak bola di kelas V Sekolah Dasar.

Pembahasan

Penelitian ini berangkat dari permasalahan pembelajaran PJOK di SDN 8 Bungkulan yang masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional. Pembelajaran yang didominasi oleh demonstrasi langsung dari guru membuat sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami urutan gerakan passing dan kontrol bola secara tepat. Kondisi tersebut juga berdampak pada rendahnya kepercayaan diri siswa ketika diminta mempraktikkan gerakan di lapangan. Padahal, materi sepak bola membutuhkan pemahaman gerak yang jelas, bertahap, dan mudah diamati oleh siswa. Berdasarkan hasil analisis lingkungan belajar, sekolah sebenarnya telah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran PJOK belum optimal. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran dan pemanfaatan teknologi di sekolah.

Pengembangan bahan ajar digital dilakukan secara sistematis dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan bahan ajar, implementasi kepada siswa, hingga evaluasi produk. Pada tahap desain, penyusunan bahan ajar dilakukan dengan memperhatikan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), karakteristik siswa kelas V, serta kebutuhan materi passing dan kontrol bola. Materi disusun secara runtut agar siswa dapat memahami konsep gerakan dari tahap awal hingga tahap pelaksanaan. Produk bahan ajar digital juga dilengkapi dengan visual, video, dan latihan interaktif untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Penyusunan produk yang sistematis ini sejalan dengan prinsip pengembangan bahan ajar digital yang perlu memperhatikan kesesuaian isi, tampilan, dan kebutuhan peserta didik (Syahid et al., 2024).

Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat baik pada setiap tahap pengujian. Uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 96,67% dan termasuk kategori sangat baik. Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 91,67%, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 94,50%. Selain itu, hasil uji kepraktisan produk memperoleh persentase sebesar 94,55% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital materi passing dan kontrol bola layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar pendukung yang sesuai untuk siswa kelas V SDN 8 Bungkulan.

Secara pedagogis, bahan ajar digital ini membantu siswa mempelajari teknik passing dan kontrol bola secara lebih bertahap. Video pembelajaran memungkinkan siswa mengamati gerakan secara berulang, sehingga mereka tidak hanya bergantung pada demonstrasi langsung guru yang berlangsung satu kali. Penyajian materi secara visual dan verbal juga

dapat membantu siswa memahami posisi kaki, arah gerakan, serta tahapan pelaksanaan teknik dasar sepak bola. Hal ini penting karena keterampilan motorik tidak cukup dipahami melalui penjelasan lisan, tetapi membutuhkan contoh gerakan yang jelas dan mudah diikuti. Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta membantu siswa memahami konsep gerak dengan lebih baik. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar atau media digital dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PJOK (Rizkika et al., 2024; Setiawan et al., 2025).

Selain menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Subjek uji coba masih terbatas pada siswa kelas V SDN 8 Bungkulan, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada sekolah lain dengan kondisi yang berbeda. Penelitian ini juga hanya mengukur kelayakan dan kepraktisan bahan ajar digital, belum sampai pada pengukuran efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar atau keterampilan gerak siswa secara langsung di lapangan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah subjek yang lebih besar dan melakukan uji efektivitas produk. Pengukuran efektivitas dapat dilakukan melalui tes keterampilan passing dan kontrol bola sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar digital. Dengan demikian, manfaat produk tidak hanya dapat dilihat dari aspek kelayakan dan kepraktisan, tetapi juga dari pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan motorik siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar digital pada materi passing dan kontrol bola dalam permainan sepak bola untuk siswa kelas V SDN 8 Bungkulan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan memperoleh kategori sangat baik, dengan persentase 96,67% pada uji coba perorangan, 91,67% pada uji coba kelompok kecil, dan 94,50% pada uji coba kelompok besar. Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 94,55% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar digital ini dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi passing dan kontrol bola. Produk ini dapat membantu siswa memahami tahapan gerakan secara lebih jelas melalui penyajian materi, gambar, dan video pembelajaran yang menarik. Guru PJOK disarankan untuk menggunakan bahan ajar digital ini sebagai pendukung pembelajaran di kelas maupun di lapangan, sedangkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan produk ini melalui uji efektivitas untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar dan keterampilan gerak siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariawan, I. K. R., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2023). Media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan model ADDIE pada materi passing control sepak bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(3), 245–251. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i3.66639>
- Artawan, K. Y., & Artanayasa, I. W. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola. *Indonesian Journal of Sport and Tourism*, 6(1), 13–25. <https://doi.org/10.23887/ijst.v6i1.78082>
- Aulia, A., Lubis, A. K., Siregar, J. D. C., & Setiawan, I. (2025). Pembelajaran passing sepak bola berbasis pendekatan pembelajaran mendalam pada siswa Fase C kelas 6 di Sekolah SD Negeri 104215 Sudirejo. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 11(2). <https://doi.org/10.36728/jip.v11i2.5890>
- Hidayat, F., Firdaus, K., Arsil, A., & Irawan, R. (2025). Development of e-modules for physical education, sports and health education on football materials based on playing football for elementary school students. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 10(1), 30–37. <http://dx.doi.org/10.26737/jetl.v10i1.6699>
- Irfan, M., Yenes, R., Irawan, R., & Oktavianus, I. (2020). Kemampuan teknik dasar sepakbola. *Jurnal Patriot*, 2(3), 720–731. <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i3.664>
- Ramadhana, R., Hijriansyah, D. K., Hadiono, H., Pribadi, A., Kristi, P. D., Alexander, B., & Kustiawan, A. A. (2025). Efektifitas penggunaan buku digital terhadap pembelajaran pendidikan jasmani aspek keterampilan. *Indonesian Journal of Sport Science and Technology (IJST)*, 4(1), 521–527. <https://doi.org/10.31316/ijst.v4i1.7891>
- Rizkika, N., Mulyawati, Y., & Wijaya, A. (2024). *Pengembangan bahan ajar*. PT Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=5NqLEQAAQBAJ>
- Saputra, P. N. B., Astra, I. K. B., Satyawan, I. M., Artanayasa, I. W., & Spayanawati, N. L. P. (2021). Minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran daring pjok kelas x sekolah menengah atas. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 3(2), 63-74.
- Setiawan, P., Lesmana, K. Y. P., & Satyawan, I. M. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi permainan sepak bola teknik dasar passing untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 26(1), 187–196. <https://doi.org/10.36728/jis.v26i1.5710>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 120–131. <https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/108>
- Sujiono, B. (2019). *Metode pengembangan motorik anak*. Universitas Terbuka.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>

- Utami, A. D. D., Putra, A., & Usman, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial untuk latihan kelentukan dan kekuatan otot sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 6123–6137. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7441>
- Wardana, M. A. K. (2025). Peran media interaktif untuk keterampilan passing sepak bola. *Jurnal Edukasi Citra Olahraga*, 5(2), 322–331. <https://doi.org/10.38048/jor.v4i3.5504>
- Wesnawa, I. M. Y. J., Artanayasa, I. W., & Saputra, P. A. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar teknik dasar passing sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjp.v5i2.11319>
- Winarno, M. E. (2017). *Metodologi penelitian dalam pendidikan jasmani*. UM Press.
- Wulandari, S. P., & Febrianta, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran e-modul Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berbasis aplikasi Flip Builder sebagai media peningkatan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *JSH: Journal of Sport and Health*, 5(2), 94–107. <https://doi.org/10.26486/jsh.v5i2.3857>