

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL PADA MATERI
SEPAK BOLA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII
SMP NEGERI 6 SINGARAJA**

Oleh

Kadek Yudi Artawan, NIM 2016011011

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

ABSTRAK

Dalam 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 peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Produk pengembangan divalidasi oleh ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan. Subjek uji coba produk dari penelitian ini adalah uji coba perorangan oleh 3 orang peserta didik, uji coba kelompok kecil oleh 9 orang peserta didik, dan uji coba kelompok besar oleh 33 peserta didik. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket/kuesioner dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil persentase uji ahli isi/materi pembelajaran sebesar 88,3% berkualifikasi baik, uji ahli desain pembelajaran sebesar 92,5 % berkualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran sebesar 100% berkualifikasi sangat baik, uji 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 kelompok besar sebesar 91,4% berkualifikasi sangat baik. Oleh karena itu, produk atau media yang dikembangkan berupa bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola sangat layak digunakan untuk peserta didik kelas VII sebagai sumber belajar.

Kata-kata kunci: Bahan Ajar, Sepak Bola, ADDIE.

**DEVELOPMENT OF DIGITAL-BASED TEACHING MATERIALS ON
FOOTBALL FOR CLASS VII STUDENTS
SMP NEGERI 6 SINGARAJA**

By

Kadek Yudi Artawan, NIM 2016011011

Health and Recreation Physical Education Study Program

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 students at SMP Negeri 6 Singaraja. The type of research used in this research is development research using the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The development product is validated by content/learning material experts, learning design experts, learning media experts, and field practitioner experts. The product trial subjects of this research were individual trials by 3 students, small group trials by 9 students, and large group trials by 33 students. Data was collected using questionnaires and the data analysis technique used was quantitative descriptive analysis. Based on the research results, it was found that the percentage of content/learning material expert tests was 88.3% with good qualifications, 92.5% of learning design expert tests with very good qualifications, 100% of learning media expert tests with very good qualifications, and field practitioner expert tests of 100% with very good qualifications. 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 large group trials had very good qualifications. Therefore, the product or media developed in the form of digital-based teaching materials on football is very suitable for use by class VII students as a learning resource.

Keywords: Teaching Materials, Football, ADDIE.