

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana penting bagi manusia untuk mengembangkan kemampuan dan potensi diri melalui berbagai proses pembelajaran. Setiap orang berhak memperoleh pendidikan guna mencetak generasi yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, cerdas, kreatif, dan inovatif. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pembelajaran, yakni proses peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan pendidik.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, meningkatkan kedisiplinan, kerja sama, serta kebugaran jasmani peserta didik ((Ananda, Prasetyo, 2025)). Salah satu materi dalam PJOK kelas V adalah permainan sepak bola. Sepak bola tidak hanya melatih kekuatan fisik, kelincahan, dan strategi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran diri serta kerja sama tim (Tumanggor, 2025). Dalam pembelajaran sepak bola, teknik dasar yang paling umum diajarkan adalah *passing* atau mengoper bola kepada rekan satu tim (Ramadhana et al., 2025).

Namun, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran PJOK, khususnya pada materi sepak bola, masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan demonstrasi. Hal ini membuat pembelajaran cenderung berpusat pada guru, sementara peserta didik masih ragu dalam mempraktikkan teknik *passing* karena kurang memahami materi. Bahan ajar yang digunakan juga masih terbatas pada buku paket PJOK, sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Padahal fasilitas teknologi di sekolah sebenarnya memadai, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung pembelajaran (Bende Saputra et al., 2022).

Berdasarkan hasil bukti nilai pembelajaran PJOK, peserta didik kelas V di SDN 8 Bungkulan, sebagian besar siswa merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang monoton dan penggunaan bahan ajar yang kurang variatif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat serta motivasi belajar mereka.

Menurut (Shabrina et al., 2025) penggunaan bahan ajar yang tepat sangat penting agar pembelajaran tidak monoton, lebih efektif, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut kreatif dan inovatif dalam memilih bahan ajar yang relevan dengan perkembangan teknologi.

Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah bahan ajar interaktif berbasis digital. Bahan ajar digital memungkinkan penyajian materi dengan teks, gambar, suara, dan video yang lebih menarik serta mendukung pembelajaran mandiri (Kadek Yudi Artawan & Artanayasa, 2024) Selain itu, bahan ajar digital dapat diakses dengan mudah, lebih praktis, serta sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era revolusi industri berbasis teknologi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital layak digunakan dalam pembelajaran PJOK karena mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Martha, 2025)

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Materi *Passing Control* Sepak Bola pada Peserta Didik Kelas V SDN 8 Bungkulan” Diharapkan pengembangan bahan ajar digital ini dapat menjadi variasi metode pembelajaran yang menarik, meningkatkan motivasi, serta menumbuhkan kemandirian belajar peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat seharusnya dapat dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan bahan ajar digital dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi, tetapi juga untuk menarik minat dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Namun, kenyataannya di lapangan masih banyak tantangan yang dihadapi dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Kondisi ini dapat dilihat dari berbagai aspek yang menjadi hambatan dalam penerapan bahan ajar berbasis digital di lingkungan sekolah. Adapun beberapa permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

- A. Guru terbiasa menggunakan model pembelajaran konvensional, guru jarang menggunakan bahan pembelajaran berbasis digital.

- B. Peserta didik belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis digital.
- C. Di SDN 8 Bungkulan belum mengembangkan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis digital.
- D. Bahan ajar cetak masih menjadi sumber pembelajaran utama yang dipergunakan dalam proses pembelajaran.
- E. Belum adanya bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran PJOK pada materi teknik dasar *passing* control bagian dalam pada permainan sepak bola.

1.3 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yang dapat diuraikan penelitian sebagai berikut:

1. Subjek penelitian pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik kelas V pada mata pelajaran PJOK materi teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam, *passing* menggunakan kaki bagian luar dan, *passing* menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola di Sekolah Dasar Negeri 8 Bungkulan.
2. Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar digital dengan materi teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam, *passing* menggunakan kaki bagian luar dan, *passing* menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola.
3. Penelitian terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada materi teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam, *passing* menggunakan kaki bagian luar dan, *passing* menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola, menggunakan bahan ajar digital.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun bahan ajar pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran PJOK materi teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam,

passing menggunakan kaki bagian luar dan, *passing* menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola untuk peserta didik kelas V SDN 8 Bungkulan?

2. Bagaimana uji validasi ahli isi atau materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahan ajar pembelajaran terhadap pengembangan pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran PJOK materi teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam, *passing* menggunakan kaki bagian luar dan, *passing* menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola untuk peserta didik SDN 8 Bungkulan?
3. Bagaimana uji kepraktisan peserta didik dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar terhadap pengembangan bahan ajar berbasis digital pada mata pelajaran PJOK materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam, *passing* menggunakan kaki bagian luar dan, *passing* menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola untuk peserta didik V Sekolah Dasar Negeri 8 Bungkulan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancang bangun bahan ajar berbasis digital pada mata pelajaran PJOK materi teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam, *passing* menggunakan kaki bagian luar dan, *passing* menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 8 Bungkulan.
2. Mengetahui uji validasi ahli/materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahan ajar pembelajaran terhadap pengembangan bahan ajar berbasis digital pada mata pelajaran PJOK materi teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam, *passing* menggunakan kaki bagian luar dan, *passing* menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 8 Bungkulan.
3. Mengetahui uji kepraktisan peserta didik dalam uji coba perorangan. Uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar terhadap pengembangan bahan ajar

berbasis digital pada mata pelajaran PJOK materi teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola untuk peserta didik kelas V (SDN) 8 Bungkulan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis digital ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat teori dan informasi dalam mengembangkan suatu bahan ajar berbasis digital atau materi teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam, *passing* menggunakan kaki bagian luar dan, *passing* menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola untuk peserta didik sekolah dasar kelas V.

2 Secara Praktis

a. Bagi Guru

Untuk menambah referensi metode pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

b. Bagi Peserta Didik

Untuk menambah referensi dalam penggunaan bahan ajar serta dapat memanfaatkan teknologi tersebut pada saat proses pembelajaran PJOK teknik dasar *passing* control pada permainan sepak bola untuk peserta didik sekolah dasar kelas V.

c. Bagi Kepala Sekolah

Kepada kepala sekolah dan pemegang kebijakan pendidikan dalam meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar terutama mengarahkan guru untuk menekankan pada metode pembelajaran berbasis digital model pembelajaran berkelompok dimana peserta didik itu akan dibagi menjadi beberapa kelompok, guru akan memberikan suatu pembelajaran tutorial membaca menggunakan bahan ajar berbasis digital dengan pembelajaran teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam, luar dan, *passing* menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola, dimana peserta didik itu membaca dan memahami dari bahan ajar berbasis digital itu hasil dari pengamatan

peserta didik sesudah membaca menggunakan bahan ajar digital dengan materi teknik dasar *passing* control pada permainan sepak bola, peserta didik akan mengisi lkpd, setelah itu peserta didik akan menjelaskan dan mempraktikkan hasil lkpd yang di isi oleh peserta didik dan, peserta didik menjelaskan dan mempraktikkan di hadapan teman-temanya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, adapun produk yang akan dihasilkan nantinya yaitu bahan ajar berbasis digital dengan materi *passing* control menggunakan kaki bagian dalam, luar, dan punggung kaki dalam permainan sepak bola pada peserta didik kelas V sekolah dasar negeri 8 bungkulan. Bahan ajar berbasis digital memiliki tujuan sebagai bahan ajar yang mendukung dan membantu pendidik dalam meningkatkan ketrampilan membaca pada peserta didik. Adapun pemaparan spesifikasi produk pengembangan bahan ajar berbasis digital materi *passing* control menggunakan kaki bagian dalam, luar dan, punggung kaki ini yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Spesifikasi Umum

- a. Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu bahan ajar berbasis digital materi *passing* control menggunakan kaki bagian dalam, *passing* menggunakan kaki bagian luar dan, *passing* menggunakan punggung kaki pada peserta didik kelas V sekolah dasar negeri (SDN) 8 bungkulan, yang mana akhirnya berbentuk Link.
- b. Bahan ajar berbasis digital materi *passing* control menggunakan kaki bagian dalam, *passing* menggunakan kaki bagian luar dan, *passing* menggunakan punggung kaki bisa di akses melalui PC/laptop, web browser, tablet maupun *smartphone* dengan berbatuan jaringan internet.
- c. Bahan ajar berbasis digital ini dikembangkan dengan aplikasi tambahan yakni Canva dan heyzine flipbook. Aplikasi canva dan aplikasi hyzine flipbook memiliki manfaat untuk memudahkan penggunaanya dapat menyisipkan gambar, animasi, video, teks, grafik, serta audio sehingga bahan ajar yang dihasilkan menjadi lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

- d. Spesifikasi tampilan dari produk bahan ajar berbasis digital ini, yaitu tampilan awal pada bagian produk bahan ajar berbasis digital menampilkan beberapa elemen seperti judul, animasi, foto, serta kelas.
- e. Tampilan Isi Pada tampilan isi bagian produk bahan ajar berbasis digital ini, berisi animasi setiap halamannya, foto peserta didik saat melakukan passing, video peserta didik saat melakukan passing, teks yang digunakan Times New Roman,

2. Makna Tampilan

Makna dari tampilan produk ini yaitu:

- a. Cover yang berisi foto peserta didik yang memakai seragam olahraga sekolah berwarna biru yang melambangkan ketenangan, kejujuran, percaya diri, mandiri pada peserta didik.
- b. Warna putih pada buku ini melambangkan energi dan keberanian, warna ini juga memiliki makna yang sangat mendalam dan miliki berbagai aspek kehidupan, melambangkan kesucian, kebersihan, serta awal yang baru. Dalam banyaknya budaya, putih sering dikaitkan dengan spiritualitas dan ketenangan, warna ini juga memiliki filosofi yang mengajarkan kita untuk mencari kedamaian dan keseimbangan dalam menjalani kehidupan
- c. Warna merah dan biru setiap halaman pada bahan ajar ini yang memiliki makna semangat dan keberanian yang dimiliki oleh peserta didik dalam menuntut ilmu pembelajaran olahraga, warna ini juga melambangkan antusiasme yang tinggi, karena peserta didik memiliki keingintahuan yang tinggi dalam belajar.
- d. Animasi yang bermacam-macam karakter pada bahan ajar digital melambangkan kesenangan, kebahagiaan peserta didik dalam menuntut ilmu pembelajaran, serta fungsi dari animasi ini untuk menarik perhatian peserta didik agar kemauan untuk membaca, memperindah tampilan bahan ajar agar peserta didik tidak merasa bosan saat membaca.