

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peranan signifikan dalam mematangkan ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa dimiliki oleh mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) (Pradana, 2021). Pendidikan jasmani ialah bagian penting dalam dunia pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kebugaran dan kesehatan jasmani, kemampuan berusaha, berpikir logis dan kritis, kemampuan sosial, moral, pola hidup sehat, kestabilan emosi, serta kesadaran akan kebersihan lingkungan. Keberadaan pendidikan jasmani di lembaga formal memegang peranan spesifik dalam menyediakan ruang bagi individu untuk mengecap pelbagai pengalaman pedagogis. Pengetrapan skema serta metode yang presisi membuat proses pembelajaran tersebut mampu memberikan dampak substansial terhadap pembentukan karakter maupun kepribadian individu (Tifal, 2023).

Akselerasi iptek menjadikan adopsi wahana instruksional berbasis teknologi sebagai imperatif mendasar dalam ekosistem kependidikan. Keakraban generasi terpelajar saat ini dengan ekosistem digital menuntut penguasaan teknologi dalam kegiatan belajar agar tetap memikat, relevan, serta representatif terhadap kodrat perkembangan mereka (Fatmawati, 2025). Pengalaman belajar yang lebih partisipatif, adaptif, dan terjangkau secara universal kapan pun serta di mana pun dapat diwujudkan melalui implementasi sarana pembelajaran berorientasi teknologi, contohnya video instruksional (Melati *et al.*, 2023). Lebih jauh lagi, pemanfaatan sarana digital memfasilitasi penyampaian materi berbasis pandang

dan dengar, sehingga memperjelas penyerapan gagasan (utamanya domain yang bersifat abstrak atau memerlukan demonstrasi kinestetis). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran turut mendorong kemandirian belajar peserta didik karena mereka dapat mengulang materi sesuai kebutuhan. Atas dasar tersebut, penyesuaian wahana edukatif terhadap dinamika teknologi maupun orientasi belajar peserta didik patut diupayakan oleh pengajar guna memuluskan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dan efektif.

Dalam pembelajaran PJOK, media pembelajaran menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan penyampaian materi. Keberadaan media mengampu fungsi vital guna menjernihkan pesan, menggugah gairah belajar, serta menopang subjek didik dalam mencerna substansi secara nyata dan runtut, demi mewujudkan praksis edukasi yang lebih dinamis (Karomah *et al.*, 2024). Selain itu, menurut Salsabiela *et al.*, (2025) media berperan strategis dalam membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan bermakna, serta membantu peserta didik memahami materi secara optimal. Penggunaan media berbasis teknologi juga memperluas wawasan dan memperdalam pemahaman guru maupun peserta didik. Guna menciptakan iklim belajar yang interaktif serta berdaya guna pada era komputerisasi, peranti edukasi tidak lagi berkedudukan sebagai alat pembantu semata, melainkan telah menjadi sarana yang sangat strategis. Integrasi teknologi mampu mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, mempermudah pemahaman konsep melalui visualisasi, serta meningkatkan motivasi belajar. Konsekuensinya, pemilihan media edukatif wajib diharmonisasikan dengan atribut individual peserta didik guna menghadirkan pengalaman belajar yang kian relevan serta esensial (Shabrina *et al.*, 2025).

Pada lingkup pendidikan jasmani, edukasi cabang olahraga sepak bola dirancang sebagai intervensi pedagogis guna merealisasikan potensi siswa secara komprehensif (mencakup aspek kognisi, afeksi, dan psikomotor). Capaian tersebut diintegrasikan melalui penguasaan mekanika mekanis permainan, wawasan taktis elementer, serta soliditas kerja sama kelompok. Angkotasari *et al.* (2024) mengemukakan bahwa edukasi sepak bola di institusi pendidikan selaras dengan internalisasi nilai moralitas serta daya pikir taktis, alih-alih terbatas pada peningkatan kebugaran semata. Hal ini didasari oleh karakteristik instrinsik permainan tersebut yang mengintegrasikan keselarasan olah tubuh, kontrol bola, hingga kelincihan determinasi keputusan. Pembelajaran sepak bola penting diberikan sejak dini karena dapat meningkatkan koordinasi motorik serta kemampuan kerjasama di antara peserta didik, sekaligus memperluas wawasan tentang teknik dan taktik permainan yang benar. Studi empiris mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran terstruktur sanggup mendorong capaian penguasaan teknik dasar olah bola secara substansial ketimbang sekadar mengandalkan pendekatan konvensional (Angkotasari *et al.*, 2024).

Transmisi bola antar-pemain (*passing*) tergolong sebagai kapabilitas esensial dalam permainan sepak bola. Penguasaan teknik ini krusial guna melestarikan kontrol permainan serta menstimulasi terciptanya celah ofensif. Penguasaan bola, keakuratan, dan efektivitas alur umpan jangka pendek maupun menengah menjadikan teknik mengoper dengan kaki bagian dalam sebagai fondasi utama yang paling kerap diandalkan dalam pertandingan. Penguasaan *passing* kaki bagian dalam sangat menentukan efektivitas kerja sama tim serta jalannya permainan

karena teknik ini memudahkan pemain dalam menyambut dan meneruskan bola secara cepat kepada rekan setim tanpa kehilangan kontrol (Dwita *et al.*, 2024)

Dalam pembelajaran materi sepak bola di tingkat SMP, media yang digunakan umumnya masih bersifat konvensional, seperti penjelasan lisan, demonstrasi langsung oleh guru, dan penggunaan buku paket. Meskipun metode tersebut tetap relevan, namun seringkali belum mampu memberikan gambaran teknik yang detail dan dapat diamati berulang-ulang oleh peserta didik. Dalam cabang olahraga sepak bola, kemampuan mengumpan (passing) memanfaatkan kaki bagian dalam tergolong sebagai salah satu substansi esensial yang wajib dikuasai. Dikarenakan menyajikan tingkat ketepatan dan kendali yang optimal, teknik ini menjadi opsi utama yang paling lazim dimanfaatkan. Penguasaan umpan menggunakan bagian dalam kaki sangat menentukan intensitas serta keselarasan koordinasi tim sewaktu melakoni permainan sepak bola.

Menyikapi ikhwal tersebut, perancangan sarana instruksional yang berdaya cipta serta progresif dalam ranah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan kristalisasi ikhtiar yang esensial demi mengantisipasi tantangan dimaksud. Edukasi PJOK (terutama pada materi teknik dasar operan atau passing dalam cabang sepak bola) menghendaki instrumen penunjang yang efektif menstimulasi fokus serta mengakselerasi pemahaman mekanika gerak peserta didik. Mengingat materi tersebut menekankan pada aktivitas fisik dan keterampilan motorik, maka diperlukan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya (Ariawan *et al.*, 2023).

Berpijak pada data pengamatan dan wawancara terhadap pengajar PJOK serta peserta didik di SMP Mutiara Singaraja, terungkap **disparitas** yang cukup nyata

antara ekspektasi pedagogis dan kondisi faktual pada pembelajaran materi sepak bola (khususnya teknik operan kaki bagian dalam). Secara ideal, peserta didik diharapkan mampu memahami dan mempraktikkan teknik dengan benar sesuai tahapan gerakan, yaitu awalan, pelaksanaan, dan gerakan lanjutan. Kendati demikian, dalam praksis di lapangan, mayoritas peserta didik masih menjumpai kekeliruan pada peletakan kaki tumpuan, persentuhan bola, serta fokus visual kala melancarkan operan (passing).

Adapun kendala yang ditemukan antara lain: (1) keterbatasan alokasi waktu pembelajaran sehingga guru tidak dapat mengulang demonstrasi secara maksimal; (2) posisi peserta didik yang berada di bagian belakang atau sudut lapangan seringkali tidak dapat mengamati gerakan secara jelas; (3) kelangkaan diversifikasi wahana instruksional yang dimanfaatkan berimplikasi pada terciptanya atmosfer pedagogis yang statis; (4) peserta didik belum mampu memahami urutan tahapan teknik secara runtut dan detail; (5) rendahnya tingkat konsentrasi peserta didik saat demonstrasi berlangsung; serta (6) keterbatasan piranti pembelajaran yang mampu diakses ulang secara independen pascajam persekolahan. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pemahaman peserta didik terhadap teknik yang diajarkan, sehingga keterampilan gerak yang diharapkan belum tercapai secara maksimal. Atas dasar tersebut, rekayasa moda pembelajaran diupayakan agar mampu merepresentasikan materi secara lebih cermat, teratur, dan menggugah, serta dapat dikaji secara reiteratif (berulang) mengikut pada preskripsi kebutuhan pelajar.

Guna mengatai perihal tersebut, perancangan sarana edukasi yang reka cipta, menawan, serta komunikatif berwahana video peragaan tata cara fundamental

passing menggunakan kaki bagian dalam amat mendesak untuk diwujudkan. Inovasi sarana instruksional berbasis video peragaan merupakan taktik yang sangat berdaya guna dalam dunia edukasi. Keunggulan ini bersumber dari penayangan materi secara kasatmata maupun auditif yang amat lugas, yang pada gilirannya sanggup mengeskalasi daya cerna pembelajar atas artikulasi gerakan yang pelik serta menstimulasi kemandirian belajar (Aghni *et al.*, 2025). Penyajian tahapan artikulasi gerak disusun secara kronologis melalui media video panduan yang dilengkapi penjelasan audiovisual secara eksplisit. Aksesibilitas penayangan ulang pada instrumen ini memberi kebebasan bagi peserta didik untuk menelaah anatomi teknik secara mendalam, baik dari dimensi posisi tubuh, perkenaan bola, maupun koordinasi gerak. Eksplorasi akademis sebelumnya mendedahkan bahwa sarana pembelajaran berupa video tutorial terbukti sahih, praktis, serta berdampak signifikan terhadap kemajuan akademik dan keterampilan siswa; hal ini didorong oleh kemampuan media tersebut dalam memfasilitasi internalisasi konsep secara lebih komprehensif serta memicu partisipasi pembelajar secara optimal (Hamonangan, 2022).

Media video tutorial memiliki keunggulan karena dapat diunduh dan dipelajari kembali secara mandiri di luar jam tatap muka. Melalui skema tersebut, tempo serta daya serap personal setiap peserta didik dapat terfasilitasi, terlebih dalam perolehan kapabilitas kinestetik (keterampilan gerak) yang menghendaki pengamatan secara konstan. Studi empiris menegaskan bahwa integrasi media audiovisual dalam proses instruksional berdaya guna dalam mengeskalasi dorongan belajar siswa. Keunggulan ini dipicu oleh representasi grafis serta keluwesan aksesibilitas yang menopang pembelajaran otonom sekaligus pemahaman substansi

materi (Afrilia *et al.*, 2022). Media video tutorial memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) menampilkan gerakan secara visual dan detail; (2) dapat diakses kapan saja; (3) membantu pemahaman materi secara bertahap melalui fitur pengulangan; (4) meningkatkan motivasi dan minat belajar; serta (5) menjadi sumber belajar tambahan yang melengkapi penjelasan guru. Oleh karena itu, pengembangan media ini penting untuk mendukung pembelajaran teknik dasar *passing* agar lebih efektif dan efisien (Hamonangan, 2022).

Kajian relevan yang dipublikasikan oleh Made Aldi Darma Yasa, I Made Satyawan, dan I Ketut Semarayasa (Aldi *et al.*, 2025) melalui studi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video tutorial Pada Materi Dribbling dan Heading Sepak Bola* turut menyokong hal ini. Temuan riset tersebut memanifestasikan tingkat kelayakan yang amat tinggi bagi pemanfaatan media instruksional terkait pada mata pelajaran PJOK, khususnya untuk topik *dribbling* maupun *heading*. Temuan ini turut diperkuat oleh hasil eksplorasi akademis Putu Setiawan, Kadek Yogi Parta Lesmana, serta I Made Satyawan dalam studi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Permainan Sepak Bola Teknik Dasar Passing untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja*. Pengkajian tersebut mengonfirmasi kelayakan sarana belajar terkait untuk diejawantahkan dalam aktivitas instruksional yang koheren (Setiawan *et al.*, 2026).

Bertitik tolak dari uraian problematika yang telah dipaparkan pada bagian terdahulu, peneliti terdorong untuk menginisiasi riset pengembangan yang bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Permainan Sepak Bola Teknik Dasar *Passing* Kaki Bagian Dalam Untuk Peserta

Didik Kelas VII SMP Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2025/2026”. Melalui pelaksanaan studi ini, penyusun mengorientasikan terwujudnya wahana edukasi berbasis rekaman petunjuk visual guna mentransfer materi teknik fundamental *passing* mengaplikasikan kaki bagian dalam pada cabang olahraga sepak bola, sehingga mampu difungsikan sebagai acuan komparatif bagi para pengajar dalam dinamika instruksional.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada eksplorasi konteks dasar serta fenomena empiris yang teramati di lokasi kajian, pemetaan problematika dalam riset ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Kemahiran mengeksekusi operan (*passing*) memanfaatkan sisi medial kaki masih tergolong minim, yang termanifestasi melalui kekurangtepatan penempatan kaki penumpu, titik impak bola, serta orientasi visual.
2. Alokasi waktu pembelajaran terbatas sehingga demonstrasi tidak dapat diulang secara maksimal.
3. Ketiadaan kejelasan daya pandang peserta didik terhadap peragaan gerak mengakibatkan metode demonstrasi tidak berjalan secara optimal.
4. Ketiadaan heterogenitas pada perangkat edukatif berdampak pada kegiatan pembelajaran yang terkesan statis (tanpa dinamika) dan kurang terstruktur.
5. Belum tersedia media yang dapat diakses kembali secara mandiri untuk mendukung penguasaan teknik.

1.3 Batasan Masalah

Menilik keterbatasan tenggat serta kompetensi pendidik dan mahasiswa mengenai optimalisasi sarana edukatif, disertai ikhtiar agar alur penyelidikan

senantiasa presisi selaras dengan tujuan intinya, peneliti mematok ruang lingkup substansi yang diteliti meliputi:

1. Riset ini membatasi lingkup bahasanya semata pada reka cipta instrumen instruksional berbasis panduan tayangan (video tutorial).
2. Studi ini secara spesifik membatasi cakupannya hanya pada ranah model pengembangan ADDIE.
3. Fokus kajian ilmiah ini dispesifikasikan secara khusus pada materi teknik fundamental pengumpanan (*passing*) menggunakan area kaki bagian dalam pada cabang olahraga sepak bola.
4. Penyelidikan ini membatasi keterlibatan partisipan (subjek penelitian) secara khusus pada peserta didik kelas VII SMP Mutiara Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berpijak dari deskripsi latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan ruang lingkungannya, problematika utama diformulasikan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Permainan Sepak Bola Teknik Dasar *Passing* Kaki Bagian Dalam Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2025/2026?
2. Bagaimana validitas Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Permainan Sepak Bola Teknik Dasar *Passing* Kaki Bagian Dalam Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada pendelegasian masalah di atas, penelusuran ini ditujukan untuk mencapai beberapa hal sebagai berikut:

1. Menguraikan konstruksi dan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial mengenai materi teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola bagi siswa kelas VII SMP Mutiara Singaraja tahun ajaran 2025(2026).
2. Memaparkan tingkat keabsahan (validitas) media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam dalam permainan sepak bola untuk peserta didik kelas VII SMP Mutiara Singaraja tahun ajaran 2025(2026).

1.6 Manfaat Penelitian

Signifikansi pragmatis yang diantisipasi dari penelitian rekayasa ini meliputi:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Menyumbangkan acuan substantif bagi ekspansi khazanah keilmuan, terkhusus pada domain pedagogi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).
- b. Luaran riset ini berpotensi difungsikan sebagai pijakan mula bagi penyelenggaraan eksplorasi akademis susulan, khususnya dalam mengukur serta mengonfirmasi derajat daya guna Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Materi Permainan Sepak Bola Teknik Dasar Passing Kaki Bagian Dalam untuk Peserta Didik Kelas VII SMP Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2025/2026 guna mengeskalasi motivasi beserta capaian belajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Inovasi ini memfasilitasi para pembelajar agar lebih optimal dalam menyerap serta meinternalisasi substansi instruksional yang disajikan.
- 2) Reka cipta ini berkapasitas mengamplifikasi gairah serta performa akademik peserta didik terkait substansi teknik mendasar operan kaki bagian dalam (inside foot) dalam olahraga sepak bola.
- 3) Keberadaan media pembelajaran ini memungkinkan proses transfer pengetahuan dilakukan secara autodidaktik (tanpa pendampingan).

b. Bagi Pendidik

- 1) Kehadiran instrumen pembelajaran yang diformulasikan ini mampu memperkaya keanekaragaman dan acuan media dalam ranah pembelajaran PJOK.
- 2) Menyokong tenaga pendidik guna mengoptimalkan manajemen kegiatan belajar, utamanya saat mengaplikasikan sarana berformat video penuntun.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menajamkan kompetensi analitis dan terstruktur seorang periset demi menguraikan kendala instruksional dalam dunia edukasi.
- 2) Memperkaya cakrawala pemahaman perihal medium instruksional bersendikan kemajuan teknologi.
- 3) Mengoptimalkan kompetensi merekayasa dan mengaktualisasikan sarana edukatif berlandaskan teknologi.

- 4) Mengakselerasi terwujudnya kultur pedagogis yang berorientasi pada pembaruan serta daya reka.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi luaran didefinisikan sebagai penjabaran mendalam mengenai ketentuan baku dan norma performa yang patut diakomodasi oleh entitas hasil produksi. Riset rekayasa ini berhasil merealisasikan sebuah luaran yang selaras dengan kriteria acuan, yakni peranti instruksional berwujud video panduan mengenai materi teknik dasar mengoper (*passing*) memanfaatkan kaki bagian dalam pada cabang olahraga sepak bola bagi siswa kelas VII SMP Mutiara Singaraja tahun ajaran 2025/2026. Luaran dari rekayasa ini diproyeksikan sanggup memandu serta mengorientasikan para pembelajar kala mendalami substansi sepak bola, spesifiknya teknik fundamental pengoperan (*passing*) memanfaatkan area medial kaki (sisi dalam), guna mewujudkan dinamika edukasi yang lebih praktis dan berdaya guna. Spesifikasi teknis dari produk yang dikembangkan dalam pemodelan riset ini terurai ke dalam beberapa poin yakni:

1. Guna mengeskalasi daya cipta serta gairah belajar pembelajar dalam materi sepak bola (khususnya teknik fundamental umpan kaki bagian dalam), sarana instruksional berbasis panduan visual ini dikonstruksi secara estetik dan interaktif. Instrumen pembelajaran ini menjamin kesetaraan artikulasi belajar secara proporsional bagi setiap peserta didik. Fleksibilitasnya memungkinkan daya guna secara mandiri, mencakup pemanfaatan tatkala jeda instruksional (jam kosong) hingga kurun waktu di luar alokasi pembelajaran reguler.
2. Konten tayangan visual ini dapat dijangkau melampaui pelbagai gawai portabel—seperti komputer jinjing, gawai pintar, maupun komputer

pribadi—yang terintegrasi jala pemancar (internet) melalui tautan atau pranala terstruktur.

3. Penyusunan media dilakukan secara sistematis yang meliputi bagian pendahuluan (*intro*), inti materi, dan penutup. Sajian tulisan ini menguraikan definisi komprehensif serta tata cara pelaksanaan teknik dasar umpan bagian dalam kaki dalam olahraga sepak bola.
4. Media ini menampilkan kombinasi teks, video, dan audio untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, serta dikembangkan dengan bantuan aplikasi *Canva*, *CapCut*, dan *YouTube*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Meninjau kegiatan instruksional pembelajar kelas VII SMP Mutiara Singaraja mengenai pokok bahasan sepak bola (spesifiknya operan menggunakan sisi dalam kaki), pelaksanaan edukasi masih bertumpu secara eksklusif pada pemaparan teoritis serta latihan fisik konvensional, tanpa diimbangi pendayagunaan sarana instruksional yang adekuat. Guna memitigasi restriksi durasi tatap muka di sekolah, sarana edukasi berbasis video panduan (tutorial) diaktualisasikan sebagai penawar keterbatasan alokasi waktu sekaligus acuan belajar mandiri di luar jam pelajaran.

Guna mendongkrak karsa kreatif maupun antusiasme akademik peserta didik, fabrikasi media ini dihadirkan secara akurat selaras dengan kebutuhan edukatif. Sajian rekaman instruksional yang menyatukan tulisan, tampilan visual, dan suara secara terpadu dapat mempermudah peserta didik dalam mengasimilasi materi pembelajaran, yang pada gilirannya mampu mengeskalasi antusiasme belajar.

Lebih lanjut, instrumen ini mengoperasikan teknologi beraksesibilitas tinggi melalui komputer personal (PC), komputer jinjing (laptop), serta gawai pintar

(smartphone) yang tersambung ke jaringan maya lewat pranala URL (Uniform Resource Locator), sehingga memungkinkan pengoperasian secara konstan tanpa sekat lokasi maupun temporal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penyusunan produk media pembelajaran berformat video tutorial mengenai materi teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada olahraga sepak bola bagi siswa kelas VII SMP Mutiara Singaraja tahun ajaran 2025/2026 ini berlandaskan pada beberapa andaian (asumsi) serta batasan perancangan berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan produk ini berwujud perangkat pembelajaran berbasis tayangan panduan yang ditujukan untuk peserta didik kelas VII SMP Mutiara Singaraja tahun ajaran 2025/2026. Muatan materi beserta desain didaktisnya disesuaikan dengan konteks pembelajaran sepak bola, khususnya pada kecakapan dasar operan (*passing*) menggunakan sisi dalam kaki.
- b. Guna menstimulasi kreativitas serta antusiasme belajar peserta didik kelas VII SMP Mutiara Singaraja pada pokok bahasan sepak bola (spesifiknya teknik fundamental umpan kaki bagian dalam), instrumen pembelajaran berbasis tayangan panduan ini dikonstruksi. Keberadaan medium ini menjadi sarana komplementer edukatif yang diselaraskan dengan karakteristik siswa, sehingga mengakselerasi pemahaman materi baik pada ranah teoritis maupun empiris, sekaligus mewujudkan sasaran pedagogis yang ditargetkan.
- c. Aksesibilitas sarana edukasi berformat penuntun video ini mencakup penggunaan peranti komputer pribadi, komputer jinjing, maupun ponsel cerdas yang terkoneksi ke jejaring internet. Materi teknik dasar *passing* kaki

bagian dalam disajikan secara sistematis melalui teks, video, dan audio sehingga pembelajaran lebih interaktif dan mudah dipahami secara mandiri.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Formulasi sarana instruksional berbasis audiovisual ini dikonstruksi selaras dengan realitas pedagogis sekolah, sehingga peruntukannya secara eksklusif ditujukan untuk pembelajar tingkatan tujuh SMP Mutiara Singaraja atau peserta edukasi dengan atribut sepadan.
- b. Luaran yang dirancang hanya memfokuskan diri pada domain sepak bola, khususnya modalitas teknik fundamental operan (passing) sisi dalam kaki, yang menyebabkan belum terepresentasikannya seluruh cakupan materi PJOK secara komprehensif.
- c. Berlandaskan model ADDIE, konstruksi sarana pembelajaran ini membatasi sekuens dan mekanisme pelaksanaannya khusus pada faset yang termaktub di dalamnya.

1.10 Definisi Istilah

Guna mengeliminasi disparitas penafsiran, studi pengembangan ini mengoperasionalkan sejumlah terminologi khusus. Batasan konseptual mengenai nomenklatur yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Riset dan Pengembangan (*Research and Development* atau R&D) merupakan pendekatan ilmiah yang berorientasi pada pengerjaan suatu luaran konkret sekaligus pengujian tingkat efektivitasnya melalui tahapan perancangan, elaborasi, dan asesmen secara metodis.

2. Guna meningkatkan daya serap dan efisiensi transformasi pengetahuan, beragam substrat maupun alat bantu diperdagunakan oleh pendidik untuk menyalurkan materi instruksional kepada pemelajar.
3. Sebagai cabang olahraga beregu, fokus utama permainan ini adalah memasukkan bola ke gawang rival. Adapun keahlian elementer yang wajib dikuasai meliputi *passing* (pengumpanan), *shooting* (penembakan), *dribbling* (penggiringan), dan artikulasi kontrol bola.
4. Penyaluran bola memanfaatkan area medial kaki merupakan metode pengoperan yang bertujuan menghasilkan operan presisi serta terkendali kepada rekan setim.
5. Sebagai poros utama dalam wahana pembelajaran, peserta didik mengarungi ranah pendidikan jenjang tertentu guna mentransformasi serta mengoptimalkan talenta bawaan maupun kapasitas dirinya.
6. Proses penyusunan suatu produk melalui kerangka kerja ADDIE dilandasi oleh lima fase berurutan, yakni pembedahan masalah (analisis), perancangan (desain), pengerjaan (pengembangan), pengaplikasian (implementasi), hingga penilain (evaluasi).