

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATA PELAJARAN PJOK
BERBASIS DIGITAL PADA SISWA KELAS XI SMA
NEGERI 8 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh:

Anggar Setia Budi

NIM : 06061082025088

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATA PELAJARAN PJOK
BERBASIS DIGITAL PADA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 8 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

ANGGAR SETIA BUDI

NIM: 06061082025088

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Mengesahkan :

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



Destriani, M.Pd
NIP. 198912012019032018

Pembimbing,



Prof. Dr. Hartati, M.Kes
NIP. 196006101985032006



**PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATA PELAJARAN PJOK
BERBASIS DIGITAL PADA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 8 PALEMBANG**

SKRIPSI

ANGGAR SETIA BUDI

NIM: 06061082025088

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 27 November 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Hartati, M.Kes
2. Anggota : Drs. Syamsuramel, M.Kes



Palembang, November 2023
Mengetahui

Koordinator Program Studi



Destriani, M.Pd

NIP. 198912012019032018

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anggar Setia Budi

NIM : 06061082025088

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Ajar Mata Pelajaran Pjok Berbasis Digital Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 8 Palembang” ini adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung saksi yang diajuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh- sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, November 2023

Yang membuat pernyataan,



Anggar Setia Budi

NIM.06061082025088

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Ajar Mata Pelajaran Pjok Berbasis Digital Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 8 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekereasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Hartati, M.Kes sebagai pembimbing skripsi atas segala bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian, penulisan skripsi, hingga publikasi artikel. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Destriani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga kepada Bapak Drs. Syamsuramel, M.Kes selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut juga penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak dan ibu dosen S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan rekreasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama menempuh program sarjana.

Kemudian penulis ucapkan terima kasih kepada Dinas Pendidikan Kota Palembang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Terima kasih kepada Keluarga Besar SMA Negeri 8 Palembang yang telah memberikan izin, membantu dan mendukung selama penulis melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi.

Palembang, November 2023

Penulis,



Anggar Setia Budi

NIM.06061082025088

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Ku Persembahkan Kepada :

- ❖ Kedua orang tuaku bapak Sumarjo dan Mamak Alm. Samilah yang senantiasa selalu mengiringi setiap langkahku dengan doa dan ridhonya, serta yang akan selalu menjadi orang terpenting dan tersayang dalam dalam kehidupanku.
- ❖ Yayuk Wati dan Mamas Anggit Nur Sabah yang senantiasa memberiku semangat dan dorongan, serta untuk yuk Wati terimakasih karna telah bersedia menjadi sosok pengganti seorang ibu didalam hidupku, dan juga terimakasih untuk mamas Anggit Nur Sabah dan sang istri mba Rela Antika Romadhoni karena sudah bersedia untuk mengurus ku setelah sepeninggalan ibu dan juga tidak lupa untuk kedua keponakan ku yaitu Fahrizal Ukail El Rafif dan Meisya Fajarina terimakasih karna sudah menjadi sosok penyemangat yang sangat dekat dan bearti untuk ku.
- ❖ Kementrian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, yang telah mendanai selama masa perkuliahan baik di Politeknik Olahraga Indonesia maupun Universitas Sriwijaya.
- ❖ Dosen Pembimbing, Ibu Prof. Dr. Hartati, M.Kes yang telah membimbing dan memberikan masukan dengan penuh keikhlasan dalam penyusunan skripsi ini.
- ❖ Bapak Ibu Dosen S1 pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (Bpk Iyakrus, Bpk Syafaruddin, Bpk Meirizal, Ibu Hartati, Bpk Syamsuramel, Bpk Yusfi, Bpk Richard, Bpk Soleh, Bpk Wahyu, Bpk Samsul, Bpk Arizky, Bpk Kevin, Bpk Reza, Ibu Silvi, Ibu Destriana, Ibu Destriani, Bpk Rasyono dan admin Prodi Penjaskesrek (Pak Angga), terima kasih atas semua ilmu, nasihat dan bimbingan yang telah diberika selama ini.
- ❖ Aniesa Reswaya, Budi Pratama, Najmi Alvin Zuhair, Putri Anggraini, Wieta Devi Alisha, Reza Alfarandi, Farhatani, Faris terimakasih untuk kalian semua yang mau menjadi orang terdekat ku selama 7 tahun tinggal di asrama dan terima kasih telah menjadi orang orang terdepan yang selalu bisa ku andalkan disaat aku membutuhkan bantuan.
- ❖ Bapak Ahmad Richard Victorian terimakasih atas semua bantuannya baik di dalam kampus maupun di luar kampus, dan terimakasih karna telah memberikan kesempatan untuk bergabung kedalam organisasi AFP, berkat bergabung dengan organisasi ini saya dapat kenal dengan orang-orang baru yang hebat.
- ❖ Oki Islamabad, Muhammad Asrul, Ardi Julriansyah, Ismah Nurmulkiah, Endang Pratiwi, Windia Rahayu, Nenes Nurul Fajriafiat, Muhammad Hidayat, Faisol Ade Prastian, Ibnu Yasa, Sandi Abdiansyah, dan Semua teman teman EX.POI yang sudah berbagi kisah hebat ini.

- ❖ Last but not least, terima kasih untuk diri saya sendiri yaitu Anggar Setia Budi, yang sudah menjadi manusia mandiri, yang masih dan akan terus berjalan dengan kakinya sendiri. Dan untuk selanjutnya tetaplah semangat untuk membahagiakan orang tua, Terima kasih masih bertahan dan mau berjuang hingga saat ini. Mari bersama kita lihat setiap sisi dunia dengan mata kita sendiri.

Motto :

“apapun akan kuhadapi dengan kuat dan berani, walaupun kadang yo iseh sambat marang gusti allah.”

“diam sampai engkau diminta untuk berbicara itu lebih baik daripada kau terus berbicara sampai diminta untuk diam”

Ali bin Abi Thalib

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	iii
PRAKATA	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
1.7. Buku ajar.....	10
1.8. Digital	14
1.9. Pembelajaran Sekolah Menengah Atas Kelas XI.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1. Jenis Penelitian	20
3.2. Analisis Kebutuhan	21
3.2.1 Observasi	22

3.2.2 Desain Produk.....	22
3.2.3 Validasi Desain.....	22
3.2.4 Revisi Desain	23
3.2.5 Uji Coba Produk (Skala kecil).....	23
3.2.6 Revisi Produk	23
3.2.7 Uji Coba Pemakaian (Skala besar)	23
3.2.8 Revisi Model	24
3.2.9 Produksi Masal (Produk Akhir).....	24
3.3 Lokasi Dan Waktu Penelitian	24
3.4 Subjek Penelitian.....	24
3.5 Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian.....	25
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data	25
3.6 Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian	34
4.1.1 Deskripsi Persiapan Penelitian	34
4.1.2 Deskripsi Pengembangan Penelitian.....	36
4.1.3 Tahap Penelitian Dan Pengumpulan Informasi	36
4.1.5 Tahap Pengembangan Produk Awal	38
4.1.6 Pengujian Tahap Awal	43
4.1.7 Revisi Utama	45
4.1.8 Uji Coba Utama	46
4.1.9 Revisi Produk	47
4.1.10 Uji Oprasional.....	47

4.1.11 Revisi Produk Akhir.....	50
4.1.12. Implementasi Produk	51
4.2 Pembahasan	51
BAB V PENUTUP.....	53
5.1. Kesimpulan.....	53
5.1. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D) Sumber: Sugiyono (2015)	21
Gambar 4. 1 Grafik Hasil Uji Efektivitas	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	26
Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Media	27
Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	28
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Respon Kepraktisan Peserta Didik	29
Tabel 3. 5 Kriteria Kevalidan	32
Tabel 3. 6 Kategori Tingkat Kepraktisan	32
Tabel 3. 7 Klasifikasi Gain (Hake, 1998)	33
Tabel 4. 1 Kegiatan Penelitian.	35
Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Peserta Didik	37
Tabel 4. 3 Validasi Materi	39
Tabel 4. 4 validasi bahasa	40
Tabel 4. 5 validasi media	42
Tabel 4. 6 rata-rata hasil penelitian validator	43
Tabel 4. 7 uji coba tahap awal	44
Tabel 4. 8 Uji Coba Utama	46
Tabel 4. 9 Uji Oprasional Kepraktisan	48
Tabel 4. 10 Hasil Uji Efektivitas	49

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATA PELAJARAN PJOK
BERBASIS DIGITAL PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 8
PALEMBANG**

Oleh :

Anggar Setia Budi

NIM : 06061082025088

Pembimbing : Prof Dr. Hartati M.Kes

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

ABSTRAK

Sebuah buku ajar berbasis digital yang valid, praktis, efektif telah berhasil dikembangkan. Penelitian ini mengikuti model pengembangan Borg and Gall, yang terdiri dari sepuluh langkah, yaitu mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Data dikumpulkan melalui penggunaan lembar validasi, angket, dan tes. Hasil validasi oleh tiga validator ahli terhadap buku ajar mata pelajaran PJOK berbasis digital ini menghasilkan nilai rerata sebesar 4,55 yang berada dalam kategori sangat valid. Uji coba produk buku ajar mata pelajaran PJOK berbasis digital ini menunjukkan bahwa produk tersebut praktis dengan nilai 3,47 dalam kategori sangat baik. Penggunaan produk model media pembelajaran sepak takraw berbasis web ini juga dianggap sangat praktis oleh peserta didik, dengan nilai kepraktisan sebesar 3,60 dalam kategori sangat baik. Efektivitas model media pembelajaran ini diukur dengan skor N-gain sebesar 0,63 yang masuk dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan pembelajaran PJOK dengan menggunakan model media pembelajaran berbasis web. Diharapkan bahwa guru akan sering menggunakan model media pembelajaran berbasis web yang bersifat audiovisual untuk memastikan hasil belajar peserta didik mencapai hasil maksimal.

Kata Kunci : Buku Ajar, PJOK kelas XI SMA, Digital.

ABSTRACT

A valid, practical, and effective digital-based instructional book has been successfully developed. This research follows the Borg and Gall development model, which consists of ten steps, including identifying potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, usage testing, product revision, and mass production. Data is collected through the use of validation sheets, questionnaires, and tests. Validation results by three expert validators for the digital-based Physical Education and Health (PJOK) instructional book yielded an average score of 4.55, falling within the highly valid category. Testing the digital-based PJOK instructional book product indicated its practicality with a score of 3.47 in the very good category. The use of the web-based sepak takraw instructional media model was also considered highly practical by students, with a practicality score of 3.60 in the very good category. The effectiveness of this instructional media model was measured by an N-gain score of 0.63, categorized as moderate. Therefore, it can be concluded that student learning outcomes can be improved through the use of PJOK learning with a web-based instructional media model. It is hoped that teachers will frequently use web-based instructional media models with audiovisual features to ensure that students achieve the best possible learning outcomes.

Key Words: Instructional Book, Digital-Based, Physical Sport And Health Education.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting sebagai sarana yang memberikan kontribusi signifikan terhadap pembangunan suatu bangsa dan negara di berbagai sektor. Sebagai kekuatan dinamis dalam kehidupan setiap individu, pendidikan memiliki dampak yang luas, termasuk pada perkembangan fisik, intelektual, sosial, dan moral. Belajar menjadi suatu kewajiban bagi setiap orang dalam membentuk generasi yang memiliki daya saing tinggi dan berguna bagi negara kita (Ramadhana et al., 2021). Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan cepat (Hartati, Aryanti, & Victorian, 2020). Penting bagi para guru untuk memberikan perhatian lebih pada pengembangan bahan ajar digital yang inovatif guna memenuhi kebutuhan peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Hal ini juga bertujuan untuk mendukung perubahan menjadi pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa, sekaligus meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan tujuan mencapai hasil belajar yang optimal. Penyediaan materi ajar yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum nasional dapat memberikan kontribusi positif dalam memfasilitasi siswa belajar secara efektif dan efisien.

Dalam proses pembelajaran, buku teks memiliki peranan penting, karena mampu memberikan dukungan dan penguatan pada penyampaian materi yang disampaikan oleh guru. Buku teks juga menjadi sumber yang sangat vital dalam pembelajaran, karena dapat digunakan untuk menguraikan berbagai fenomena yang kompleks, termasuk konsep-konsep abstrak, guna memberikan informasi lebih lanjut. Bahan ajar perlu mencakup aspek visi, tugas, konteks, isi, dan proses informasi agar dapat menginspirasi motivasi siswa dalam proses belajar. Bahan ajar yang efektif juga harus mampu menyajikan materi sesuai dengan persyaratan kurikulum, mengikuti

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta menggabungkan pembelajaran secara holistik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Pemilihan dan pengembangan teknik pembelajaran yang sesuai dapat membantu menyampaikan pesan secara akurat, efektif, dan efisien, menciptakan pengalaman belajar yang kaya, menggambarkan peristiwa dengan sebaik mungkin, dan meningkatkan kinerja serta keterampilan siswa. (Aryanti et al., 2018)

Hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas XI di SMAN 8 Palembang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang tertarik untuk membaca buku teks konvensional. Secara umum, di sekolah saat ini, buku teks cetak konvensional tetap menjadi sumber utama pembelajaran bagi siswa. Hal ini terjadi karena belum banyak ketersediaan buku teks berbasis digital yang valid dan dapat memberikan dukungan maksimal kepada siswa dalam proses belajar. Bukan tanpa alasan mengapa hal itu terjadi, dikarenakan salah satu efek dari era digitalisasi dan imbas dari kemajuan zaman yang sangat pesat. Berdasarkan observasi yang dilakukan juga ditemukan alasan para siswa kurang berminat dalam membaca buku teks konvensional diantaranya karena gambar yang tertera dalam buku teks konvensional masih kurang menarik dan belum adanya animasi yang terdapat didalam untuk buku teks, serta penjabaran dan penjelasan mengenai materi yang terdapat dalam buku teks konvensional kurang menarik perhatian siswa pada saat membaca buku konvensional hingga membuat siswa merasa bosan selain itu buku teks konvensional sulit untuk dibawa dikarenakan ukuran dan beratnya.

Indonesia, sebagai suatu entitas dalam skala global, tidak dapat menghindari keterlibatan dalam kemajuan atau kemunduran penggunaan media dan teknologi informasi. Hal ini menjadi suatu keharusan, terutama dalam konteks memajukan kepentingan nasional. Pemerintah telah menetapkan salah satu metode untuk mencapai tujuan tersebut dengan mengintegrasikannya ke dalam aspek tujuan dan arah pembangunan nasional, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan. Pencapaian tujuan tersebut dilakukan melalui langkah-langkah pengembangan media dan teknologi informasi. Tujuan lain dari pengembangan media dan teknologi informasi adalah untuk

meningkatkan daya saing bangsa, dengan fokus pada upaya meningkatkan pembangunan negara yang berkelanjutan dan berorientasi pada keberlanjutan lingkungan, serta menciptakan masyarakat yang berkualitas. (Ameliola et al., 2013). Menurut ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005, pada pasal 8 dijelaskan bahwa guru diharapkan memiliki kompetensi-kompetensi berikut: a.Kompetensi pedagogis, b.Kompetensi kepribadian, c.Kompetensi sosial, dan d.Kompetensi profesional. Dengan merujuk kepada keempat kompetensi tersebut, kompetensi inti yang harus dimiliki oleh seorang guru meliputi: (1) pengembangan kurikulum yang terkait dengan materi pembelajaran yang diajar, (2) penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang bersifat mendidik, (3) Kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran yang diampu, dan (4) menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan meningkatkan diri. Dengan merujuk pada persyaratan dan komitmen tersebut, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk menghasilkan materi ajar yang inovatif dan kreatif, yang sesuai dengan kurikulum, evolusi kebutuhan siswa, serta perkembangan teknologi informasi. Perkembangan diri bagi para pendidik memiliki peranan yang sangat vital dalam kemajuan sistem pendidikan di Indonesia. Saat ini, Indonesia berada dalam era Revolusi Industri 4.0, di mana teknologi telah menjadi landasan utama dalam berbagai kegiatan manusia. Era ini berdampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan mencakup ranah pendidikan.

Pendidikan menjadi salah satu tempat yang memberikan kontribusi signifikan bagi kemajuan bangsa dan negara di semua sektor. Sebagai kekuatan dinamis dalam kehidupan setiap individu, pendidikan memainkan peran penting dalam pengembangan fisik, intelektual, sosial, dan moral (Ramadhana et al., 2021). Menurut (Dr. Epon Ningrum, 2016) Pendidikan dianggap sebagai sektor yang memiliki peran strategis dan signifikan dalam upaya pembangunan suatu negara, bahkan menjadi faktor yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan tingkat kecerdasan masyarakat. Dapat disimpulkan dari kedua pendapat ahli di atas adalah bahwa pendidikan adalah salah satu penunjang pembangunan suatu negara, karna dengan memiliki penduduk yang memiliki

pendidikan maka suatu negara akan memiliki sumberdaya yang ahli dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki negara tersebut. Pendidikan dapat menjadi efisien haruslah mengikuti arus perkembangan jaman, yaitu dengan melibatkan peran teknologi didalam pendidikan, karna apabila di dalam pendidikan melibatkan teknologi didalamnya secara tidak langsung melatih peserta didik untuk menjadi manusia yang tidak tertinggal oleh laju perkembangan jaman. Menurut (Zuriah et al., 2016) Majunya sistem pendidikan di Indonesia sangat bergantung pada pengembangan pribadi para pendidik. Proses pengembangan diri menjadi krusial, tidak hanya sebatas pada dimensi materi seperti peningkatan tingkat pendidikan atau jumlah sertifikasi pelatihan dan sertifikasi profesi keguruan (sebagai indikasi menjadi pendidik yang profesional). Namun, pengembangan pribadi juga harus merambah bidang non materi seperti sikap, pola pikir, sikap, kebiasaan, dan keprofesionalan. Permasalahan perilaku mengajar masih merupakan isu yang signifikan dan belum menunjukkan perkembangan yang memuaskan di kalangan guru atau pendidik di Indonesia.

Banyak pendidik, guru, dan pelatih yang tidak mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa merupakan salah satu hasil dari dampak kemiskinan terhadap pengembangan diri. Situasi ini disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam pengembangan bahan ajar. Pendidik sering kali hanya menyediakan materi yang monoton, yang penting hanya tersedia dan digunakan, tanpa kekhawatiran untuk membuatnya secara lebih variatif. Akibatnya, yang paling terdampak adalah siswa. Para siswa bisa merasa jenuh setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah yang diadakan oleh guru, dan hasilnya, efektivitas pembelajaran dapat menurun. Sejauh ini, pandangan umum yang umumnya diyakini oleh guru adalah bahwa "membuat materi pembelajaran merupakan tugas yang sulit dan dapat menyebabkan stres". Tidak hanya itu, tugas ini memerlukan investasi waktu dan energi yang cukup besar. Kadang-kadang, guru bahkan harus mengorbankan waktu senggang mereka dengan duduk di depan komputer atau menyusun berbagai jenis materi untuk menciptakan bahan ajar yang kreatif. Pandangan ini tidak tepat dan perlu diluruskan. Langkah yang dapat diambil adalah mengubah sudut pandang dan pikiran

guru, yaitu bahwa membuat materi ajar yang kreatif dapat menjadi suatu tugas yang mudah, menyenangkan, tidak memerlukan waktu yang lama, bahkan dapat menghasilkan manfaat finansial yang signifikan.

Permasalahan utama yang sering dihadapi oleh guru saat melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah memilih, mengidentifikasi, dan menyediakan materi ajar untuk mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan belajar. Penyebabnya adalah karena kurikulum atau silabus sudah mencakup pokok bahasan yang termasuk dalam bahan ajar tersebut. Hal ini berdampak pada cara guru menguraikan dan menyampaikan materi pokok sehingga dapat menjadi satu paket bahan ajar yang komprehensif.. Bahan ajar menurut (Prastowo, 2013) adalah Semua materi (termasuk informasi, peralatan, dan teks) yang dirangkai secara terstruktur, menggambarkan secara komprehensif keterampilan yang akan dikuasai dan digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan yang ditujukan untuk perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, seperti buku teks, modul, dokumen, LKS, model atau simulasi, bahan ajar audio, serta berbagai jenis karya bahan ajar lainnya. Pada ranah ini, masih terdapat banyak pendidik atau pengajar yang tetap mengandalkan bahan ajar konvensional, yakni materi yang dapat langsung digunakan, dibeli, instan, dan mudah, tanpa upaya perencanaan, persiapan, atau penyusunan sendiri, meskipun fakta dan bukti menunjukkan sebaliknya. Oleh karena itu, terdapat risiko besar apabila bahan ajar yang digunakan tidak sesuai dengan konteks, kurang menarik, bersifat monoton, dan tidak memenuhi kebutuhan siswa. Jenis bahan ajar yang umumnya digunakan mencakup buku pelajaran, buku pelajaran yang didanai oleh pemerintah, serta LKS yang diperoleh melalui penjual resmi di antara sekolah-sekolah.

Penelitian terkait pengembangan Buku Ajar Berbasis Digital ini mendapat dukungan dari penelitian yang telah dilakukan oleh (Wijaya Kuswanto & Dinda Pratiwi, 2020) dan (Yektyastuti & Ikhsan, 2016) Temuan dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penyusunan materi ajar berbasis digital dan android memiliki nilai yang tinggi untuk diterapkan dalam mendukung proses pembelajaran. Implikasinya adalah bahwa pemanfaatan buku ajar berbasis digital dapat efektif membantu siswa dalam memahami

materi pembelajaran yang sedang mereka pelajari. Pemanfaatan buku ajar digital menjadi salah satu aspek yang dapat berfungsi sebagai referensi bagi siswa dan sumber materi bagi pendidik untuk pengembangan pembelajaran. Buku ajar digital dapat berperan sebagai alternatif media dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Menurut (Sofyan, 2019) Penting untuk melakukan penelitian terhadap buku digital interaktif karena dalam pelaksanaan pembelajaran, diperlukan elemen-elemen tertentu agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif dan terarah. Salah satu komponen tersebut adalah ketersediaan bahan ajar yang dapat menjadi panduan belajar bagi peserta didik dan pendidik.

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media berperan sebagai sarana yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk memicu kemajuan dalam berbagai dimensi seperti fisik, motorik, sosial, kognitif, afektif, kreatif, kreasi, dan bahasa. Hal ini bertujuan untuk merangsang serta memudahkan jalannya proses belajar mengajar. Media bisa dibuat dengan tingkat kompleksitas tertentu dan dibatasi sesuai dengan kriteria-kriteria tertentu, sehingga media tersebut menjadi suatu bentuk dialog internal antara penyedia informasi dan penerima informasi. Materi ajar memiliki peranan krusial dalam pembelajaran karena mampu memberikan dukungan dan memperkuat penyampaian materi yang diberikan oleh guru. Isu yang muncul dalam pelaksanaan mata pelajaran PJOK di Sekolah Menengah Atas seperti yang telah disebutkan perlu diatasi melalui studi yang berjudul “PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATA PELAJARAN PJOK BERBASIS DIGITAL PADA SISWA KELAS XI SMA 8 PALEMBANG “.

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan merujuk pada uraian latar belakang yang telah disajikan oleh peneliti sebelumnya, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum ada buku ajar digital pada Mata pelajaran PJOK pada kelas XI Sekolah Menengah Atas yang praktis.

2. Belum ada buku ajar digital pada Mata pelajaran PJOK pada kelas XI Sekolah Menengah Atas yang valid.
3. Belum ada buku ajar digital pada Mata pelajaran PJOK pada kelas XI Sekolah Menengah Atas yang efektif

1.3. Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan hasil identifikasi masalah, fokus penelitian ini terbatas pada pengembangan buku digital pada mata pelajaran PJOK untuk kelas XI SMA menurut PROTA/PROSEM yang disusun oleh guru.

1.4. Rumusan Masalah

Dengan merinci latar belakang yang telah dijelaskan, perumusan masalah yang dapat dihasilkan adalah:

1. Bagaimana mengembangkan Buku Ajar Pada Mata pelajaran PJOK Berbasis Digital yang valid dan praktis ?
2. Apakah Buku Ajar Pada Mata pelajaran PJOK Berbasis Digital yang dikembangkan efektif sebagai sumber belajar?

1.5. Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan penjelasan latar belakang yang telah disajikan di atas, tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan buku ajar digital mata pelajaran pjok berbasis digital pada siswa kelas XI sekolah menengah atas yang valid dan praktis sebagai sumber belajar.
2. Untuk menghasilkan buku ajar digital mata pelajaran pjok berbasis digital pada siswa kelas XI sekolah menengah atas efektif sebagai sumber belajar.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan manfaatnya terutama bagi :

1. Manfaat teoritis

Harapannya, temuan dari penelitian ini dapat menyediakan data dan pemahaman lebih lanjut mengenai pengembangan buku ajar berbasis media, dan diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat sebagai rujukan untuk memperluas materi dan bahan ajar, terutama di tingkat pendidikan SMA pada kelas XI.

2. Manfaat praktis

- a. Hasil dari penelitian ini akan memberikan manfaat kepada lembaga pendidikan sebagai penyelenggara ilmu pengetahuan dan sarana yang efisien untuk mendukung proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien.
- b. Untuk para pendidik atau guru, tujuannya adalah untuk memudahkan pengajaran dalam mata pelajaran PJOK dan menambah pengetahuan ilmiah tentang materi yang akan diajarkan kepada siswa.
- c. Untuk siswa, bertujuan agar mereka dapat dengan mudah menyelesaikan tugas dan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran PJOK PJOK

DAFTAR PUSTAKA

- Albert Tangkua, M., & Rahayu, T. (2015). PERAN DAN KEDUDUKAN PESERTA DIDIK DALAM PENYELENGGARAAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PJOK) DI SMA (Studi Exploratif Mengenai Eksistensi PJOK Dari Perspektif Peserta Didik). *JPES*, 4(2).
- Al-Fitrie, A. L., Solihatin, E., & Kustandi, C. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Pendekatan Collaborative Learning Menggunakan Padlet untuk Meningkatkan Writing Skills Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 10(4), 1045. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i4.9060>
- Ameliola, S., Dwi Yudha, H., Fakultas, N., & Brawijaya, U. (2013). *PERKEMBANGAN MEDIA INFORMASI DAN TEKNOLOGI TERHADAP ANAK DALAM ERA GLOBALISASI*.
- Aris, T., & Mu'arifuddin, M. A. (2020). Pengembangan Buku Ajar Bola Basket Untuk Mahasiswa. *Jendela Olahraga*, 5(2), 62–69. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i2.6131>
- Aryanti, S., Victorian, A. R., & Yusfi, H. (2018). PENGEMBANGAN TEKNIK PEMBELAJARAN SERVIS FOREHAND BULUTANGKIS BAGI SISWA PUTRA SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Sebatik*, 22(2), 181–187. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v22i2.325>
- Aslan, A. (2016). KURIKULUM PENDIDIKAN VS KURIKULUM SINETRON. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 14(2), 135. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v14i2.1482>
- Baroya, E. H. (2018). STRATEGI PEMBELAJARAN ABAD 21. *AS-SALAM Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 01(01), 101–115.
- Dr. Ani Cahyadi, M. Pd. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia.
- Dr. Epon Ningrum, M. Pd. (2016). *PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA BIDANG PENDIDIKAN Oleh: Epon Ningrum**.
- Gustian, U. (2019). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Strategi Pembelajaran Kontekstual Mata Kuliah Psikologi Olahraga. *Jendela Olahraga*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3062>

- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Educatio*, 11(1), 90–105. [https://doi.org/Hadi, H., & Agustina, S. \(2016\). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie. Jurnal Educatio, 11\(1\), 90–105.](https://doi.org/Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie. Jurnal Educatio, 11(1), 90–105.)
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian dan Pengembangan (RnD) Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman, Vol 4. No(2)*.
- Hartati, Aryanti, S., Destriana, Destriani, Yusfi, H., & Bayu, W. I. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Penjaskes Berorientasi Pada Media Pembelajaran Interaktif. *Bravo 's*, 8(01), 13–18. <https://doi.org/10.32682/bravos.v8i1.1451>
- Hartati, Aryanti, S., & Victorian, A. R. (2020). Development of Physical Test Applications Basketball Sports Model in Regional Student Education and Training Center. *Proceedings of the International Conference on Progressive Education (ICOPE 2019)*, 422(Icope 2019), 176–178. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.115>
- isniatun munawaroh, M. P. (2015). *URGENSEN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN*.
- Kristiawan, M. (2014). A Model for Upgrading Teachers' Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction. *Global Journal of Human-Social Science: G*, 14(5).
- LAILA, R., & Asrizal, A. (2019). *PENGETIHAN, JENIS-JENIS DAN KARAKTERISTIK BAHAN AJAR CETAK MELIPUTI HANDOUT, MODUL, BUKU (DIKTAT, BUKU AJAR, BUKU TEKS), LKS, PAMFLET*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/u28xm>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Muflikatun, M., Santoso, S., & Ismaya, E. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(2), 84–92. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i2.109>

- Ngandhika, E. P., Rustiana, E. R., & Pramono, H. (2018). Development of Android-Based Rhythmic Activity Learning Media on Physical Education in High School. *Journal of Physical Education and Sports*, 7(2).
- Octaviansyah, Rahayu, T., & Handayani, O. W. K. (2015). Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Palembang. *Journal of Physical Education and Sports*, 4(2).
- Pangesti, A. D. (2019). Research and Development: Penelitian yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan. *Researchgate*, 5(1).
- Prastowo, A. (2013). PERUBAHAN KURIKULUM PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN SD/MI DI INDONESIA: DARI KTSP MENUJU KURIKULUM 2013 Andi Prastowo. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(01).
- Rahmat Saputra, D., Rahayu, S., Jambi -Muara Bulian Km, L., Darat, M., & Luar Jambi, J. (2018). Value of Sports in Culture Anak Dalam Ethnic National Parks Bukit Duabelas Sarolangun Jambi Province (Case Study Anak Dalam Ethnic in Bukit Suban Village). *Journal of Physical Education and Sports*, 7(3), 255–260. <https://doi.org/10.15294/jpes.v7i3.24957>
- Ramadhana, R. D., Hartati, H., & ... (2021). Analisis kebutuhan pengembangan buku ajar dasar-dasar ilmu gizi berbasis digital. ... *Pendidikan Jasmani Dan*
- Saniatun Febriani, Mugiyo Hartono, R. B. A. P. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Bottle Shoot Pada Permainan Bola Besar Untuk Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Sampang Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap Tahun 2016. *Journal of Physical Education, Health and Sport* 3, 3(1).
- Setyo, A. A., Layn, R., & Trisnawati, N. F. (2022). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN GEOMETRI ANALITIK MEMANFAATKAN BAHAN AJAR DIGITAL MULTIMODAL. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2).
- sigit purnama. (2016). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN(Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*.
- Sofyan, G. A. (2019). Pengembangan buku digital pada materi komunikasi dalam jaringan mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas x smk perwari tulungagung. *OEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(1), 55–65.
- Sugiyono. (2016). Sugiyono, Metode Penelitian. *Uji Validitas*.

- Wijaya Kuswanto, C., & Dinda Pratiwi, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini Berbasis Tematik. *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 6(1), 55–68. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-05>
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>
- Yuliani, W., Banjarnahor, N., kunci, K., Penelitian Pengembangan, M., & dan Konseling, B. (2021). *METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING*. 5(3). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>
- Yuyun Yuningsih, & Puspita, A. (2021). Implementasi Web Programming Pada Sistem Seleksi Peserta Pelatihan Kerja. *Jurnal Sistem Informasi*, 10(2). <https://doi.org/10.51998/jsi.v10i2.420>
- Zainiyati, H. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Plikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. In *Kencana PrenadaMedia Group*.
- Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). IbM Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal. *Dedikasi*, Vol. 13, 39.