

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Materi *Passing* Bola Voli Sekolah Dasar

Ketut Pasek Martini^{1*}, I Gede Suwiwa², I Komang Sukarata Adnyana³ 

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
email: pasekketut792@gmail.com, gede.siwiwa@undiksha.ac.id, sukarata.adnyana@undiksha.ac.id

ARTIKEL INFO

History Artikel

Dikirim: 20 Januari 2024
Direvisi: 28 Februari 2024
Diterima: 15 Maret 2024
Tersedia online 31 Maret 2024

Kata Kunci:

media pembelajaran; bola voli; website.

Keywords:

instructional media; volleyball; website.

DOI:

<https://doi.org/10.23887/ika.v22i1.77066>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* materi *passing* bola voli untuk peserta didik kelas V SD N 1 Sari Mekar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian adalah jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subyek pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD N 1 Sari Mekar. Instrumen yang digunakan yaitu, skala 5 dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil persentase uji ahli isi/materi pembelajaran 98% berkualifikasi sangat baik, uji ahli desain pembelajaran 97,1 % berkualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran 92% berkualifikasi sangat baik, uji kepraktisan kelompok kecil 82% berkualifikasi sangat praktis, dan uji kepraktisan kelompok besar 85% berkualifikasi sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka media pembelajaran berbasis *website* materi *passing* bola voli untuk peserta didik kelas V SD N 1 Sari Mekar sangat layak digunakan untuk peserta didik Sekolah Dasar (SD) sebagai sumber belajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar dan kualitas pembelajaran.

ABSTRACT

This research aims to develop website-based learning media regarding volleyball passing for class V students at SD N 1 Sari Mekar. The type of research used in the research is development research with the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subject of this research were all V grade students at SD N 1 Sari Mekar. The instrument use is a 5 scale with quantitative descriptive data analysis techniques. Based on the research results, it was found that the percentage of content/learning material expert tests was 98% with very good qualifications, 97.1% for learning design expert tests had very good qualifications, 92% for learning media expert tests had very good qualifications, 82% for small group practicality test with very practical qualifications, and the practicality test of a large group of 85% qualified very practical. Based on the results of this research, website-based learning media regarding volleyball passing material for class V students at SD N 1 Sari Mekar is very suitable for elementary school (SD) students to use as a learning resource, so that it can improve learning achievement and learning quality.

.This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.



1. PENDAHULUAN

Bola voli adalah salah satu materi pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik dalam PJOK. Meskipun bola voli adalah salah satu permainan yang tampaknya mudah, namun jika belum memiliki keterampilan teknik dasar maka sulit untuk dilakukan dengan baik, peserta didik menyukainya dan telah berkembang pula di masyarakat luas. Materi bola voli ini diberikan dalam bentuk materi-materi teori dan praktek, dalam kegiatan pembelajarannya, peserta didik diharapkan menguasai berbagai teknik dasar sesuai dengan materi yang diajarkan pada tiap semester dan tingkatan tertentu. Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik di lapangan menemukan persepsi peserta didik banyak yang memandang bahwa mata pelajaran ini adalah mata pelajaran yang membutuhkan perhatian khusus dalam mengikuti kegiatan pembelajarannya. Di sisi lain masih banyak peserta didik yang bosan dengan gerakan yang sama dan hanya mengulang-ulang dan tidak aktif bergerak. Peserta didik harus mampu beradaptasi, menikmati, belajar kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran membutuhkan alat bantu media untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta

didik. Alat bantu media yang selama ini dibutuhkan adalah media yang mampu membantu guru dalam menyajikan materi, serta dapat dilihat prosesnya seperti peristiwa sebenarnya.

Dari hasil pengamatan di SD N 1 Sari Mekar dan wawancara dengan bapak Nyoman Ardaka S.Pd selaku guru PJOK di SD N 1 Sari Mekar secara nonformal di atas menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dengan kenyataan karena di SD N 1 Sari Mekar telah disediakan media pembelajaran elektronik berupa *notebook* dan koneksi internet berupa *wifi* yang harapannya digunakan sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar, namun kenyataannya hal tersebut belum dilakukan secara optimal karena belum adanya media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah tersebut. Maka dari itu, peneliti menyadari betapa pentingnya pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran serta dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *website* sangat cocok pada peserta didik kelas V SD N 1 Sari Mekar. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dan dimodifikasi dengan materi, gambar, dan latihan soal serta animasi agar peserta didik lebih bersemangat dan mudah mempelajari materi. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* karena sekolah belum menggunakan *web google site* dan program tersebut. Dengan pembelajaran berbasis *website* diharapkan peserta didik tidak bosan untuk menyimak proses belajar mengajar sampai akhir, dan juga diharapkan bisa membuat peserta didik berfikir kreatif dan aktif. Model pembelajaran berbasis *website* ini memiliki manfaat yang banyak bagi peserta didiknya. Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktifitas yang tinggi, yang menyebabkan peserta didik mengingat lebih banyak materi pelajaran serta mengurangi biaya - biaya operasional yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik mengikuti pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian terdahulu bahwa media *web google site* dapat digunakan sebagai media atau metode pembelajaran di dalam kelas terutama di abad 21 dan revolusi industri teknologi, dengan hadirnya media atau metode *google site* diharapkan peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar (Pubian & Herpratiwi, 2022). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aulia & Khalid Riefani, 2021) sumber daya *google sites* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Pembelajaran yang interaktif tidak lagi berpusat pada pendidik (*Teacher Center*) melainkan ke segala arah (Salay, 2019). Keunggulan media pembelajaran *website* adalah dapat diakses kapan saja, di mana saja, mudah digunakan, dan meningkatkan minat belajar siswa karena desain yang dapat menarik perhatian siswa. Materi dari *website* ini dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar karena multimedia yang dikembangkan dengan materi tersebut dapat menarik perhatian siswa terhadap mata pelajaran (Eunice, 2021). Media pembelajaran berbasis *website* bisa dijangkau oleh peserta didik dimanapun peserta didik berada dalam konteks terkoneksi ke jaringan internet (Mz & Thahir, 2020).

Menurut paparan di atas, adapun tujuan penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran *web google sites* untuk meningkatkan prestasi dan kualitas pembelajaran peserta didik kelas V di SD N 1 Sari Mekar. Diharapkan media ini dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan media dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi dengan kondisi belajar peserta didik yang fokus dan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Aktivitas fisik memiliki hubungan yang signifikan dengan derajat kesehatan seseorang, aktivitas fisik memainkan peran penting dalam mengurangi resiko untuk terkena penyakit kardiovaskular, termasuk arteri koroner, stroke dan untuk terkena hipertensi (Taringa, 2023). Aktivitas fisik yang tidak teratur dapat meningkatkan resiko penyakit jantung, stroke, dan diabetes hingga 20-30%, serta dapat mempersingkat usia hingga 3-5 tahun (WHO, 2020). Artinya, aktivitas fisik yang teratur dapat mengurangi resiko berbagai penyakit kronis, sedangkan aktivitas fisik yang kurang dapat menjadi penyebab berbagai penyakit kronis dan kematian dini (Priadana et al., 2021). Aktivitas fisik merupakan suatu pergerakan anggota tubuh yang menghasilkan tenaga, yang dapat membantu dalam pemeliharaan fisik, mental, dan kualitas gaya hidup sehat (Utami et al., 2016). Dalam melakukan setiap aktivitas seseorang membutuhkan energi. Energi yang ada dalam tubuh berasal dari karbohidrat, lemak, dan protein. Setiap aktivitas yang dilakukan berbeda satu dengan yang lain dan proses metabolisme yang terjadi juga berbeda, tetapi sumber energi yang diperlukan sama. Dalam berbagai hasil studi ditemukan bahwa seorang remaja yang terlibat dalam aktivitas fisik akan memiliki ketahanan yang lebih dalam mengatasi stressor di lingkungan sekitarnya (Maksum, 2018). aktivitas fisik harus mematuhi faktor-faktor yang terkandung dalam prinsip F.I.T.T (*Frequency, Intensity, Time, Type*). Frekuensi yaitu jumlah dari berapa kali melakukan aktivitas fisik, Intensitas yaitu beban aktivitas fisik yang dilakukan, waktu

yaitu durasi yang dibutuhkan tiap sesi melakukan aktivitas fisik, tipe merupakan jenis latihan yang dipilih untuk melakukan aktivitas fisik.

Physical literacy pertama kali diperkenalkan pada seminar *International of Physical Education and Sport for Girls and Women Congress in Melbourne, Australia* pada tahun 1993 oleh Whitehead. Whitehead menawarkan beberapa konsep tentang definisi *physical literacy* (Robinson et al., 2018). *Physical literacy* merupakan konsep yang dibangun dengan tujuan untuk membekali individu memiliki gaya hidup aktif dalam beraktivitas fisik. *Physical literacy* adalah konstruksi yang muncul dalam promosi kesehatan anak-anak, dan dapat mempengaruhi kebiasaan aktivitas fisik seumur hidup mereka (Priadana et al., 2021). Literasi fisik dapat digambarkan sebagai disposisi yang ditandai dengan motivasi untuk memanfaatkan potensi gerakan bawaan untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kualitas hidup. Individu yang memiliki literasi fisik harus bergerak dengan ketenangan dan kepercayaan diri dalam berbagai situasi yang menantang secara fisik dan perseptif dalam membaca semua aspek lingkungan fisik, mengantisipasi kebutuhan atau kemungkinan gerakan dan merespons dengan tepat, dengan kecerdasan dan imajinasi gerak (Allingham et al., 2019). Literasi fisik adalah sifat memotivasi diri dalam kepercayaan, berkompeten dalam fisik, untuk bertanggung jawab atas keterlibatan dalam aktivitas fisik seumur hidup” (Asosiasi Literasi Fisik Internasional, Mei 2014).

Literasi fisik pertama kali diperkenalkan pada seminar *International Association of Physical Education and Sport for Girls and Women Congress in Melbourne, Australia* pada tahun 1993 oleh Whitehead. Whitehead menawarkan beberapa konsep tentang definisi literasi fisik (Robinson et al., 2018). Literasi fisik berkontribusi pada konsep fundamental motor skill dan identifikasi bakat olahraga yang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran penjas (Lundvall, 2015). Dengan adanya istilah literasi fisik masa remaja mereka lebih aktif. Di Indonesia, literasi fisik belum berkembang pesat seperti di negara-negara maju lainnya. tidak banyak penelitian yang mengkaji tentang literasi fisik di Indonesia (Permana & Alfadh, 2021).

Berdasarkan observasi hasil penelitian yang terjadi masih rendahnya aktivitas fisik yang dilakukan siswa disekolah yang disebabkan pembelajaran pjok disekolah hanya 1 kali seminggu saja. Pada jam pembelajaran siswa masih suka mengantuk dan belum diketahuinya literasi fisik dalam partisipasi siswa. Untuk mengetahui peran literasi fisikk siswa di SMA PGRI 2 Palembang perlu adanya pengukuran literasi fisik dengan menggunakan SPPL dan untuk aktivitas fisik menggunakan GPAQ. Penelitian terdahulu pernah dilakukan sebagai contoh penelitian Jurnal Arini H 2020 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran literasi bagi lansia. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan pada tanggal 2 maret 2020 sampai 16 maret 2020. Teknik pengambilan data dilakukan dengan wawancara dalam guna memperoleh data yang jelas mengenai permasalahan. Hasil wawancara direkam dengan alat perekam digital dan ditanskip untuk keperluan analisis. Dan berdasarkan penelitian terdahulu juga yang pernah dilakukan oleh Priadana, Benny Widya Saifuddin, Hasan Prakoso, Bayu Budi. Pengukuran *physical literacy* idealnya dilakukan pada ranah motivasi, kepercayaan diri, kompetensi fisik, pengetahuan dan pemahaman. Tingkat *physical literacy* dapat diprediksi dengan mengukur tingkat pengetahuan seseorang mengenai *physical literacy* menggunakan *spain perceived physical literasi*(SPPL) yang berhasil dikembangkan oleh López-Gil, José Francisco Martínez-Vizcaíno, Vicente Tárraga-López, Pedro J.García-Hermoso, Antonio. Tujuan artikel ini adalah menguji kelayakan SPPL ditinjau dari validitas dan reliabilitas untuk mengukur *physical literacy* anak usia 12-17 tahun. Protokol *descriptive study* diterapkan dengan memanfaatkan survei terhadap 360 remaja di spanyol. Analisis faktor konfirmatori diterapkan untuk menguji struktur tiga gaktor literasi fisik. Koefisien korelasi intrakelas diitung untuk memperkirakan konkordinasi. Hasil menggunakan faktor konfirmatori, pemuatan faktor semua item di atas standar 0,40 berkisaran antara 0,53 hingga 0,77 menunjukkan bahwa variabel yang diamati cukup mewakili variabel laten. Analisis untuk validasi konvergen menunjukkan nilai rata-rata varians yang diekstraksi berkisar antara 0,40 hingga 0,52 dan nilai reliabilitas komposit lebih tinggi dari 0,60. Semua korelasi berada dibawah titik potong yang direkomendasikan sebesar 0,85 yang menunjukkan bahwa ketiga faktor literasi fisik mencapai validasi diskriminan yang memadai. Koefisien korelasi intrakelas berkisaran antara 0,62 hingga 0,79 ($p < 0,001$ untuk semua item), yang menunjukkan realibilitas sedang/baik.

Berdasarkan pendapat diatas dan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa belum diketahuinya peran literasi fisik dalam partisipasi aktivitas fisik. Maka penelitian ini bertujuan untuk melakukan penelitian mengenai “Peran Literasi Fisik Dalam Partisipasi Aktivitas Fisik Pada Remaja di Sma PGRI 2 Palembang”.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan suatu model di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis dalam penggunaannya dengan tujuan agar tercapainya hasil yang diharapkan. Produk media pembelajaran dibuat menggunakan *platform google sites* dengan model pengembangan ADDIE. Desain penelitian yang digunakan yaitu uji coba produk. Subjek penelitian antara lain seorang guru dan 30 peserta didik kelas V. Uji coba produk dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji kelompok kecil dilakukan oleh 4 peserta didik dan uji kelompok besar dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas V SD N 1 Sari Mekar dengan jumlah 30 orang.

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil analisis kebutuhan, wawancara, kritik (masukan) dan saran dari para ahli media, ahli materi, dan ahli desain serta uji coba produk terhadap media yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui hasil validasi yang diberikan ahli media, ahli materi, ahli desain, dan uji coba yang dilakukan kepada peserta didik sebagai subyek penelitian terhadap media yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yakni angket lembar validasi untuk para ahli dan respon peserta didik. Pengisian penilaian angket menggunakan skala *likert* bentuk *checklist* dengan skala 5. Selanjutnya, data akan dianalisis dari hasil angket dengan menggunakan teknik persentase dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{skor}}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan:

Σ Skor = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, hasil skor persentase yang diperoleh dari penelitian diinterpretasikan atau dideskripsikan ke dalam kategori untuk menentukan nilai terhadap produk yang dihasilkan seperti Tabel 1, berikut :

Tabel 1. Konversi Nilai PAP Skala 5

Tingkatan Pencapaian (%)	Kualifikasi	Kriteria
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
80-89	Baik	Tidak perlu direvisi
65-79	Cukup	Direvisi
55-64	Kurang	Direvisi
0-54	Sangat Kurang	Direvisi

(Sumber: Pranata et al., 2021)

Instrumen angket uji kepraktisan yang telah diisi kemudian dianalisis dengan langkah-langkah berikut: a) Menjumlahkan skor total untuk seluruh indikator. b) Pemberian nilai kepraktisan dengan cara menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{skor}}{\text{SMI}}$$

Keterangan :

Σ Skor = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Langkah selanjutnya adalah menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus :

$$P = (F : n) \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai akhir

F = Perolehan jumlah

skor n = Banyak subyek

Kategori kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut :

Tabel 2. Kategori Kepraktisan Produk

No.	Nilai (%)	Kriteria
1.	81 - 100	Sangat Praktis
2.	61 — 80	Praktis
3.	41 - 60	Cukup Praktis
4.	21 — 40	Kurang Praktis
5.	0 - 20	Tidak Praktis

Sumber : Riduwan 2009

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Sari Mekar. Model pengembangan ADDIE dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *website* pada materi *passing* bola voli untuk peserta didik kelas V. Hal ini meliputi (1) *analysis*, analisis kinerja dan kebutuhan (2) *design*, merancang media pembelajaran (3) *development*, pengembangan media pembelajaran (4) *implementation*, uji coba produk dan (5) *evaluation*, refleksi berdasarkan hasil uji coba produk. Berikut tampilan menu-menu yang terdapat pada media *web google sites* disajikan pada gambar 1 - 6 di bawah :



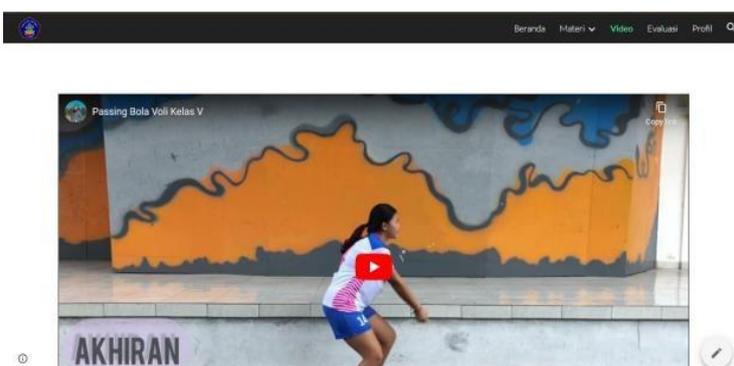
Gambar 1. Tampilan Beranda



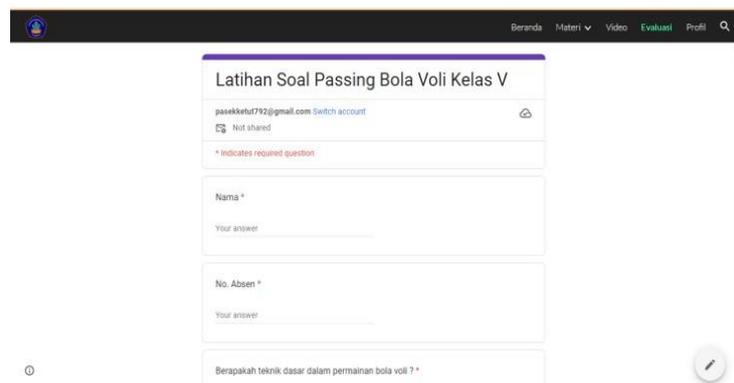
Gambar 2. Menu *Passing Atas*



Gambar 3. Menu *Passing Bawah*



Gambar 4. Menu Video



Gambar 5. Menu Evaluasi



Gambar 6. Menu Profil

Media pembelajaran berbasis *web Google Sites* ini bisa dikunjungi melalui *link* berikut yaitu <https://sites.google.com/view/pasek-matini/materi/passing-atas>

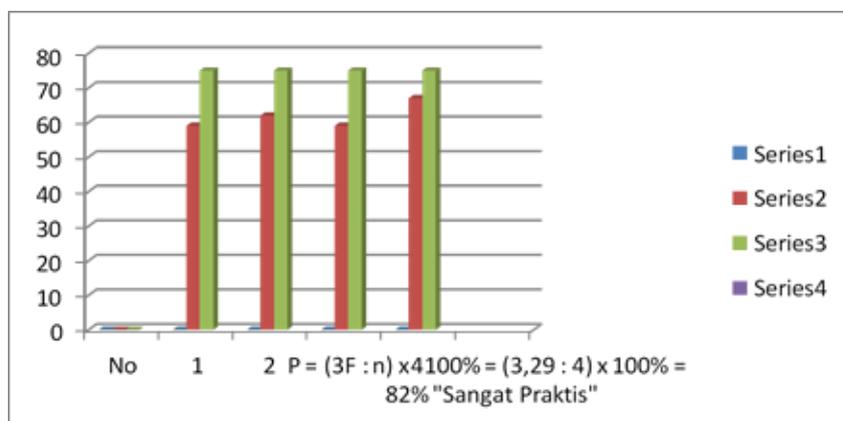
Setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji validasi oleh tiga validator yakni ahli media, ahli materi, dan ahli desain. Pengujian dilakukan dengan menggunakan lembar instrumen validasi berupa angket dengan skala penilaian bersamaan dengan produk media yang telah dikembangkan diberikan kepada validator. Berikut hasil validasi oleh ketiga ahli, disajikan pada tabel 2 dibawah ini :

Tabel 2. Hasil Pengujian Validator

Ahli	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	98%	Sangat Baik
Ahli Media	92%	Sangat Baik
Ahli Desain	97,1%	Sangat Baik

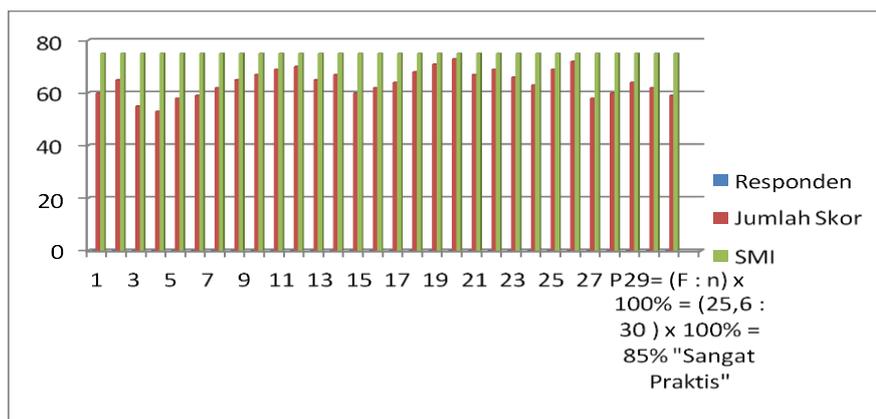
Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli diantaranya, ahli materi memperoleh persentase 98% “sangat baik” dengan saran yaitu, materi mengenai *passing* bola voli lebih dipertajam lagi tentunya dengan kapasitas berpikir peserta didik kelas V. Ahli media memperoleh persentase 92% “sangat baik” dengan masukan yaitu, tambahkan instruksi cara mengerjakan latihan soal pada menu evaluasi. Ahli desain memperoleh persentase 97,1% “sangat baik” dengan saran *background* pada video lebih diperhatikan.

Tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk yakni kepada peserta didik kelas V. Pada tahap ini akan diberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon mengenai produk dan mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan dengan *Google Sites*. Adapun hasil penilaian dari peserta didik disajikan pada grafik 4 dan grafik 5, sebagai berikut :



Gambar 7. Grafik Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Kecil

Berdasarkan uji kepraktisan peserta didik pada kelompok kecil gambar 7 uji kepraktisan produk yang melibatkan 4 responden, diperoleh bahwa produk media pembelajaran berbasis *website* dalam kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 82%.



Gambar 8. Grafik Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Besar

Berdasarkan uji kepraktisan peserta didik pada kelompok besar sesuai gambar 8 uji kepraktisan produk yang melibatkan 30 responden, diperoleh bahwa produk media pembelajaran berbasis *website* termasuk kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 85%. Berdasarkan hasil analisis data angket uji kepraktisan kelompok kecil dan kelompok besar media pembelajaran berbasis *website* ini termasuk kedalam kategori media pembelajaran yang sangat praktis. Jika dilihat berdasarkan penilaian dan komentar baik dari ahli maupun peserta didik menunjukkan bahwa ada pertimbangan mengenai media pembelajaran sehingga memenuhi kriteria kepraktisan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Irawan & Hakim, 2021) yaitu suatu media dikatakan praktis adalah jika pengguna berpendapat bahwa perangkat pembelajaran mudah digunakan di lapangan (materi dapat dipahami) dan sesuai dengan rencana rancangan peneliti. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat uji coba sekaligus kepraktisan media yang dikembangkan yaitu mengacu pada skala *likert* dengan 5 pilihan yaitu 5, 4, 3, 2 dan 1. Jika peserta didik dominan memberikan pilihan 5 atau 4 maka dapat dikatakan respon yang diberikan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan adalah positif. Berdasarkan hasil uji coba produk, peserta didik lebih dominan memberikan respon positif yaitu dengan rata-rata 5 dan 4.

Bentuk media pembelajaran baru adalah salah satu pilihan yang layak. Belajar mandiri difasilitasi oleh penggunaan media. Hingga saat ini, belum ada media pembelajaran berbasis *website* materi *passing* bola voli di SD N 1 Sari Mekar. Seorang guru dituntut untuk memiliki pemahaman dan pengetahuan terkait mengenai media dan model pembelajaran agar mendapatkan kemajuan dalam proses pembelajaran (Suwiwa, 2020). Oleh karena itu, dilakukan penelitian terhadap media pembelajaran berbasis *website* materi *passing* bola voli untuk peserta didik kelas V SD N 1 Sari Mekar. Selain itu, guru harus mampu mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar (Pratama et al., 2021). Peneliti berpendapat bahwa dengan perkembangan zaman sekarang semua kalangan sudah menggunakan media elektronik sebagai kebutuhannya dan menjadi daya tarik, termasuk juga dengan peserta didik yang sudah menggunakan media elektronik seperti laptop / *smartphone*. Hal tersebut sejalan dengan (Mashudi et al., 2023) hasil penelitian yang telah dilakukan, menjelaskan bahwa *web google site* tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di era kemajuan teknologi saat ini, karena media tersebut memberikan tampilan yang menarik berupa teks, berwarna, gambar, video, dan audio sehingga peserta didik lebih tertarik dalam belajar. Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, didapatkan komentar terhadap media pembelajaran berbasis *website* yaitu, media pembelajaran berbasis *website* ini mudah digunakan karena menu-menu pada media terlihat dengan jelas serta terdapat petunjuk untuk mengerjakan evaluasi. Di sisi lain peserta didik merasa mendapat pengalaman belajar baru ketika pembelajaran PJOK khususnya penggunaan teknologi. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran berbasis *website* sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik diketahui bahwa media yang dikembangkan baik serta sangat praktis digunakan di dalam proses pembelajaran. (Eunice, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Kelas IV" dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar dengan persentase 82,5%.

Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 92% dan dinyatakan sangat baik. Hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 98% dan dinyatakan sangat baik. Serta penilaian ahli desain dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 97,1%. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Pada uji kepraktisan produk kelompok kecil hasil uji menyatakan media pembelajaran berbasis *website* sangat praktis digunakan dengan persentase skor 82% begitu pula pada uji kepraktisan dengan skala yang lebih besar dengan melibatkan 30 orang peserta didik pada kelas V SD N 1 Sari Mekar diperoleh skor 85% yang menyatakan penggunaan media sangat praktis untuk para *user*. Data kuantitatif berupa angket penilaian dan data kualitatif yang meliputi kritik dan saran secara umum yang akan dipertimbangkan terhadap perbaikan *web google site*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang relevan media pembelajaran berbasis *web google site* pada pembelajaran IPA peserta didik kelas IV juga dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Durrotunnisa & Nur, 2020).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, pengembangan media pembelajaran berbasis *website* materi *passing* bola voli berhasil dikembangkan dengan hasil produk sebuah media pembelajaran berupa *web google sites*. Hasil uji validasi kelayakan oleh validator pertama yakni ahli media memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 92%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh hasil rata-rata skor persentase sebesar 98% dalam kategori sangat baik. Hasil validasi dari ahli desain memperoleh persentase 97,1% dengan kategori sangat baik. Kemudian, uji kepraktisan produk pada kelompok kecil memperoleh persentase 82% dan kelompok besar memperoleh 85% dengan keduanya pada kategori sangat praktis. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *website* layak untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, D., & Khalid Riefani, M. (2021). Google Site as a Learning Media in the 21st Century on the Protista Concept. *BIO-INOVED: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 3(3), 173–178. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/bino>
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Eunice, N. & N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV*. 5(6), 6040–6048.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>.
- Mashudi, R. M., Sahra, R. N. A., Ridanti, R. A., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 931–942.
- Mz, Z. A., & Thahir, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5Pekanbaru*. 1(1), 25–33.
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika*, 11(01), 163–172. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>
- Pratama, I. K. D., Lanang, I. G., Parwata, A., & Suwiwa, I. G. (2021). *Media Pembelajaran Teknik Dasar Passing Bolavoli Berbasis Video Tutorial*. 5(2), 263–269.
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82–90.
- Salay, R. (2019). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Mendapatkan Teacher Centered Learning (TCL) Dengan Student Centered Learning (SCL). *Education*, 1(1), 1–12.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Suwiwa, et al. (2020). *Jurnal Kejaora : Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*. 5(November), 12–18.