

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Aniesa Reswaya¹, Iyakrus², Syafaruddin³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, FKIP Universitas Sriwijaya
Palembang, Indonesia

e-mail: aniesareswaya@gmail.com, iyakrus@fkip.unsri.ac.id, syafar@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model media pembelajaran sepak takraw berbasis web yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa sekolah menengah pertama. Penelitian mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari delapan tahapan: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian produk.. Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi, angket, dan tes. Model media pembelajaran ini telah divalidasi oleh ahli dengan 4,52 dalam kategori sangat valid. Uji coba produk menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 3,67 kategori sangat baik, dan efektivitas diukur dengan skor N-gain sebesar 0,67 dengan kategori sedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model ini dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru disarankan untuk sering menggunakan model media pembelajaran berbasis web yang bersifat audiovisual untuk hasil belajar yang maksimal.

Kata kunci: model media pembelajaran, sepak takraw, berbasis website

Abstract

This research project aims to develop a web-based sepak takraw learning model that is valid, practical, and effective for junior high school students. It follows the eight-stage Borg and Gall development model: problem identification, data collection, product design, product validation, product revision, product testing, product revision, and product usage testing. Data was collected using validation sheets, questionnaires, and tests. The learning model received high validation scores from experts, with an average rating of 4.52 in the "very valid" category. Product testing indicated a high level of practicality, scoring 3.67 in the "excellent" category, and moderate effectiveness was measured with an N-gain score of 0.67. The research findings suggest that implementing this model in Physical Education and Health (PJOK) can improve students' learning outcomes. Teachers are encouraged to consistently utilize this web-based audiovisual learning model to maximize student achievement. By doing so, teachers can enhance the educational experience for junior high school students, providing them with valuable tools for their educational journey.

Keywords : learning media model, sepak takraw, web-based

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran kunci dalam membentuk masa depan generasi muda. Di tengah pertumbuhan era digital, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. Terdapat pergeseran dari model pembelajaran konvensional ke model pembelajaran digital saat ini, yang mengakibatkan perubahan pola kebiasaan. Hal ini memaksa individu untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman (Fitriyani and Nugroho 2022). Pendidikan berbasis digital adalah pendidikan yang menggunakan media elektronik sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Ngongo, Hidayat, and Wijayanto 2019). Pada masa sekarang, teknologi dan media pembelajaran hampir tak terpisahkan. Penggunaan teknologi yang diminati banyak orang telah menjadikannya media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik, yang tidak hanya memudahkan guru dan peserta didik, tetapi juga meningkatkan

keaktivitas guru. Di era saat ini, perkembangan teknologi berjalan sangat cepat, dan manusia dituntut untuk menguasainya, terutama karena hampir semua aspek kehidupan berbasis teknologi. Oleh karena itu, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran adalah suatu keharusan di era sekarang ini (Suminar 2019).

Sepak takraw adalah salah satu disiplin olahraga yang dipilih untuk menjadi materi yang diajarkan dalam kurikulum Merdeka. Olahraga ini bukan hanya tentang mengembangkan keterampilan fisik, melainkan juga mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerja sama dalam tim, komunikasi, dan disiplin. Sepak takraw adalah sebuah perpaduan dari empat cabang olahraga, yakni sepak bola karena mengutamakan penggunaan kaki, bulutangkis karena lapangan yang digunakan sebanding dengan lapangan bulutangkis, senam karena gerakan dalam sepak takraw memerlukan kelenturan tubuh, dan bola voli karena ada elemen mem-voli bola melewati jaring, seperti dalam bola voli (Iyakrus and Ramadhan 2021). Dalam konteks pengajaran sepak takraw di lingkungan sekolah, penggunaan media pembelajaran berbasis web semakin relevan.

Dalam penelitian ini, digunakan media pembelajaran berbasis audio visual, yang memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran (Hasan 2016). Penggunaan media audio visual dipilih dengan pertimbangan bahwa media tersebut dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu contohnya adalah pemutaran video, selain memikat perhatian siswa, juga membuat mereka sangat terfokus pada setiap detiknya (Ode 2014). Media audio visual berperan sebagai perantara dalam penyampaian materi, melalui indra penglihatan dan pendengaran, sehingga menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Sulfemi 2018). Media audio visual ini ditempatkan dalam sebuah situs web. Penggunaan pembelajaran berbasis *website* memberikan interaktivitas, sifat media massa dan interpersonal, serta akses ke berbagai informasi. Keuntungan lainnya adalah bahwa pendidik dapat mengunggah peta konsep, tujuan pembelajaran, dan pertanyaan awal di situs tersebut, yang bisa diakses oleh siswa sebelum proses pembelajaran dimulai (Anggoro and Yuniarta 2019). Meskipun *website* memiliki manfaat yang signifikan dalam pendidikan, penerapannya masih belum maksimal, terutama di sekolah yang menjadi tempat penelitian yaitu SMPN 29 Palembang dan SMP YWKA Palembang, meskipun sekolah-sekolah tersebut memiliki potensi yang baik dalam pemanfaatan teknologi dan internet.

Dalam artikel ini, disampaikan hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis web yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada materi olahraga sepak takraw. Penelitian ini akan menjelaskan tahapan pengembangan, validasi, serta pengujian model media pembelajaran tersebut. Selain itu, peneliti akan mengevaluasi pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dan menelaah efektivitas model ini dalam konteks pembelajaran olahraga di era digital. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menyediakan dukungan ilmiah yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis web dalam konteks pendidikan olahraga, khususnya dalam memperkuat pemahaman siswa SMP mengenai sepak takraw. Kami yakin bahwa temuan dari penelitian ini akan memberikan wawasan berharga mengenai potensi pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa dan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan PJOK di masa yang akan datang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model media pembelajaran sepak takraw berbasis web ini menggunakan model Borg and Gall dalam Sugiyono (2022) yang terdiri dari 10 tahap, namun pada penelitian ini hanya dibatasi sampai 8 tahap yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian produk. Subjek

penelitian ini ialah 111 siswa kelas VII di 2 sekolah yang berbeda yaitu SMPN 29 Palembang dan SMP YWKA Palembang.

Pada tahap potensi dan masalah serta pengumpulan data dilakukan analisis kebutuhan peserta didik. Tahap ini mengumpulkan dan menganalisis data menggunakan angket yang disebar melalui *google form* kepada siswa SMP kelas 7 di Kota Palembang. Setelah mendapat hasil analisis kebutuhan peserta didik dilanjutkan ke tahap design produk awal. Tahap ini dilakukan pengembangan produk yaitu pengembangan website beserta konten-konten yang akan dimuat di dalam website tersebut. Konten-konten yang dibuat berupa modul ajar, materi ajar, video pembelajaran serta latihan soal. Pembuatan konten tersebut dibuat menggunakan aplikasi *canva*. Muatan dari konten-konten tersebut dibuat menyesuaikan kurikulum yang sedang diterapkan yaitu kurikulum merdeka.

Tahapan selanjutnya ialah tahap validasi, produk yang dikembangkan diuji kevalidannya melalui ahli yaitu ahli media IT dan ahli materi menggunakan lembar validasi. Tindak lanjut dari tahap ini adalah revisi produk yang disesuaikan dengan hasil dari uji validitas yang dilakukan oleh ahli. Produk yang telah direvisi selanjutnya di coba pada kelompok kecil.

Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil dengan subjek satu kelas siswa kelas VII yang berjumlah 32 orang untuk melihat tingkat kepraktisan dari produk dengan mengisi angket kepraktisan. Data yang diperoleh akan di analisis dengan skala Likert. Hasil angket akan di hitung reratanya dan dikategorikan tingkat kepraktisan penggunaan model media pembelajaran sepak takraw berbasis web. Tindak lanjut dari tahap ini adalah revisi yang disesuaikan dengan hasil dari uji kepraktisan pada kelompok kecil.

Kemudian tahap uji coba pemakaian yang dilakukan pada dua kelas siswa kelas VII dengan jumlah subjek 111 orang peserta didik dari 2 sekolah yang berbeda yaitu SMPN 29 Palembang dan SMP YWKA Palembang. Pada tahap ini dilakukan uji kepraktisan dan juga uji efektivitas, uji kepraktisan dilakukan dengan pengisian angket yang sama dengan angket kepraktisan pada uji coba produk kelompok kecil, bertujuan untuk melihat apakah ada peningkatan dari hasil revisi produk sebelumnya. Uji efektivitas dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test*. Instrumen yang digunakan berupa butir-butir soal dengan penjabaran berupa 10 pilihan ganda dan 5 isian singkat. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *pre-test* kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan produk selama satu minggu dan dilanjutkan dengan *post-test*. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis dengan menggunakan uji *n-gain score* serta menggunakan SPSS 23 untuk melihat normalitas dari data *pre-test* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Potensi Dan Masalah Serta Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik. Tahap ini diawali dengan menganalisis realita implementasi media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sehingga hasil dari tahap ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan model media pembelajaran. Hasil dari tahap ini dapat dilihat pada tabel.

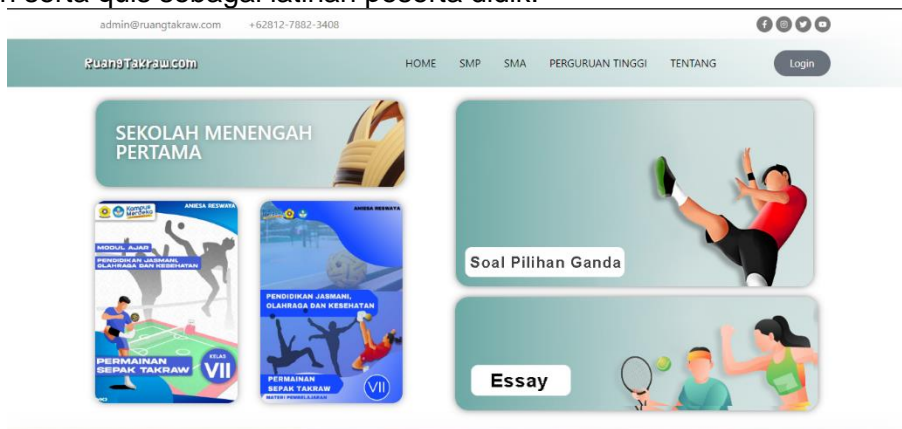
Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Kategori	N	%
Menggunakan <i>smartphone</i> dalam beraktivitas	60	85,7
Menggunakan <i>smartphone</i> lebih dari 5 jam	16	22,9
Internet sebagai sumber belajar	63	90
Media pembelajaran yang diterapkan bersifat konvensional	34	48,6
Menginginkan media pembelajaran bersifat audiovisual	42	60

Ditemukan bahwa pada proses belajar mengajar media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional belum menggunakan teknologi yang ada. Padahal 85,7% responden menjawab menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-hari bahkan 22,9% responden menjawab menggunakan smartphone lebih dari 5 jam perhari. Hal itulah yang menjadi dasar dari dikembangkannya model media pembelajaran berbasis web yang menggunakan media pembelajaran berbentuk audiovisual sesuai dengan yang diinginkan oleh 70% dari responden. Hal itu sejalan dengan temuan Fridayanti et al., (2022) pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS yang memiliki hasil media pembelajaran audio-visual pada materi hidrosfer untuk mengukur hasil belajar peserta didik SMP/MTs memperoleh skor ketuntasan dari uji coba kelompok besar yaitu 87% dengan kategori sangat baik.

Tahap Desain Produk Awal

Tahap desain produk menghasilkan prototipe model media pembelajaran sepak takraw berbasis web bagi peserta didik sekolah menengah pertama yang telah sesuai dengan perencanaan sebelumnya. Produk yang dikembangkan dapat diakses melalui link <https://ruangtakraw.com/sepaktakraw-smp/> dimana didalam produk yang dikembangkan terdapat beberapa konten yaitu modul ajar, materi pembelajaran, video pembelajaran serta quis sebagai latihan peserta didik.



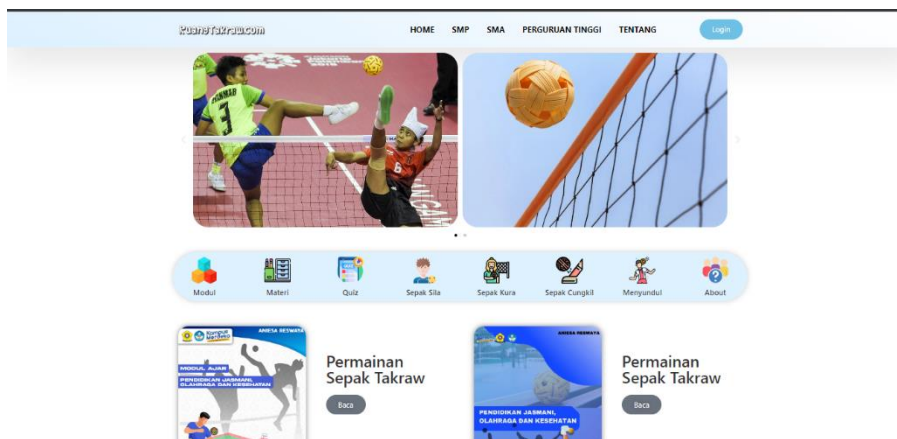
Gambar 1. Hasil Desain Produk Awal

Tindak lanjut dari tahap ini yaitu tahap validasi. Hasil dari tahap validasi menyatakan produk yang dikembangkan telah valid dengan nilai 4.52 dari nilai maksimum 5 yang dapat dikategorikan sangat valid dan layak berdasarkan hasil dari ke-2 aspek yang di uji oleh ahli yaitu aspek media IT dan aspek materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Validasi	Hasil Penilaian	Kategori
Materi	4.50	Sangat valid
Media IT	4.54	Sangat valid
Rata rata	4.52	Sangat valid

Produk yang telah di uji kevalidannya selanjutnya direvisi sesuai hasil dan saran dari validator. Dalam hal ini revisi dilakukan pada aspek media IT yaitu tata letak dan hyperlink dari tampilan web yang telah dikembangkan.



Gambar 2. Hasil Revisi Produk

Tahap Uji Coba Produk

Setelah produk sudah dinyatakan valid dan layak, dilakukan uji coba produk terhadap produk yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan dalam uji kelompok kecil dengan subjek kelas VII 1 kelas dengan jumlah sampel 32 orang.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Kecil

No.	Aspek	Rerata
1.	Kemenarikan	3,52
2.	Kemudahan	3,50
3.	Keterbantuan	3,33
Rata-Rata Akhir		3,45

Temuan hasil pada tahap ini, produk yang dikembangkan dapat diterima pengguna (peserta didik) yang dinilai melalui angket kepraktisan dengan nilai kepraktisan 3,45 dari 5 dimana masih ada 0,55 nilai yang belum memenuhi yang dilakukan revisi terhadap hasil tersebut. Revisi yang dilakukan dari aspek kemenarikan dari warna dan juga aspek kemudahan akses produk.



Gambar 3. Hasil Revisi Produk Uji Kepraktisan Kelompok Kecil

Tahap uji pemakaian produk dilakukan pada kelompok besar dengan subjek kelas VII 4 kelas dengan sampel 111 peserta didik. Pada tahap ini ada dua hal yang di uji yaitu uji kepraktisan dan uji efektivitas. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket kepraktisan yang sama dengan angket pada uji coba produk, yang ditujukan untuk melihat kembali apakah produk yang telah direvisi dapat diterima pengguna lebih dari sebelumnya.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Besar

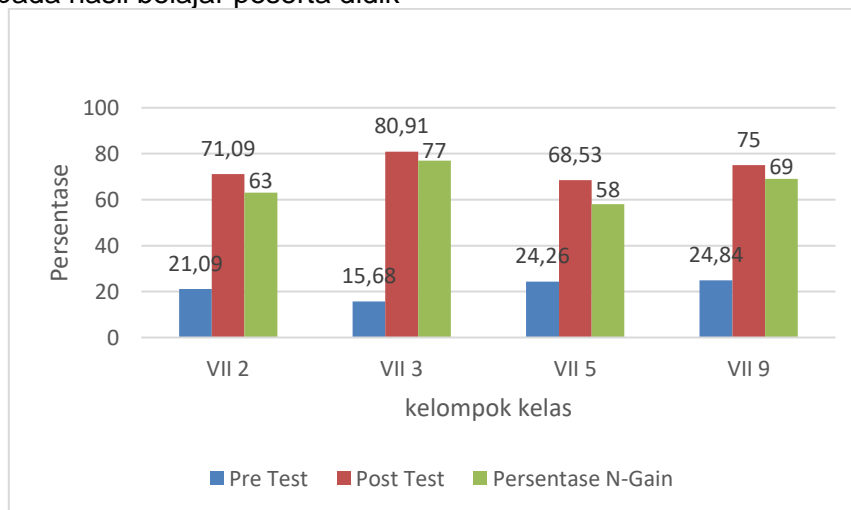
No.	Aspek	Rerata
1.	Kemenarikan	3,69
2.	Kemudahan	3,67
3.	Keterbantuan	3,65
Rata-Rata Akhir		3,67

Setelah dilakukan uji kepraktisan dilakukan uji efektivitas dengan cara *pre-test post-test*. Lembar soal sebagai instrument uji efektivitas dengan jumlah soal 10 pilihan ganda dan 5 isian singkat dengan skor maksimal 100. Setelah dilakukan *pre-test* peserta didik diberikan perlakuan. Peserta didik diminta untuk belajar menggunakan *website* yang telah dinyatakan valid, layak serta dapat diterima pengguna tersebut, selama 1 minggu. Setelah perlakuan selesai dilakukan *post-test dan pre-test* dengan menggunakan butir soal yang sama dengan butir soal *pretest*. Hasil analisis dari uji efektivitas menunjukkan *website* yang dikembangkan ternyata efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik peserta didik dalam kategori sedang menurut taraf kategori N-gain oleh Hake (1998).

Tabel 5. Hasil Uji Efektivitas

NO	KELAS	\bar{x} NILAI		N-GAIN	
		PRETEST	POSTTEST	\bar{x} SKOR	\bar{x} PERSEN
1	VII 2	21,09	71,09	0,63	63%
2	VII 3	15,68	80,91	0,77	77%
3	VII 5	24,26	68,53	0,58	58%
4	VII 9	24,84	75,00	0,69	69%
RERATA N-GAIN				0,67	67%

Berdasarkan data table diketahui bahwa keseluruhan skor rata rata n-gain hasil belajar peserta didik yaitu 0,67 yang tergolong dalam kategori sedang yaitu terdapat pada rentang $0,3 \leq \text{gain} < 0,7$ menurut Hake (1998) atau dengan kata lain model media pembelajaran sepak takraw berbasis web yang telah dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Gambar dibawah ini menunjukkan grafik n-gain setiap kelas pada hasil belajar peserta didik



Gambar 4. Grafik Uji Efektivitas

Rerata N-gain secara keseluruhan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 0,67 (kategori sedang). Peningkatan tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan *website* yang dikembangkan menjadi lebih interaktif karena media pembelajaran yang dimuat di dalam *website* tersebut bersifat audiovisual. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat audiovisual dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik karena media ini bisa dilihat dan didengar serta peserta didik bisa lebih fokus terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Jampel and Puspita 2017). Selain itu juga model media pembelajaran yang dikembangkan sudah terhubung internet dan sejalan dengan karakteristik pembelajaran yang ada sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Kemudian penelitian yang dilakukan Hidayat et al., (2017); Maryani et al., (2022); Zulhelmi et al., (2017); Anggoro & Yuniarta (2019) memperkuat hasil bahwa model media pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan data dan pembahasan hasil penelitian pengembangan model media pembelajaran sepak takraw berbasis web bagi peserta didik sekolah menengah pertama dapat disimpulkan bahwa

1. Model Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Web Bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama yang dikembangkan dinyatakan valid digunakan dengan rerata 4,52 tafsiran dalam kategori sangat valid
2. Model Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Web Bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama yang dikembangkan dinilai praktis dengan rerata 4,67 tafsiran dalam kategori sangat baik
3. Efektivitas model media pembelajaran sepak takraw berbasis web bagi peserta didik sekolah menengah pertama yang dikembangkan efektif digunakan dengan kriteria skor N-gain 0,67 terdapat pada kategori sedang

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, Ilham Fajar, and Tri Nova Hasti Yuniarta. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Materi Trigonometri Siswa SMA Kelas XI." *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 4(2018):253–60. doi: 10.33654/math.v4i0.276.
- Fitriyani, and Arief Teguh Nugroho. 2022. "Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21." *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(2):201–8. doi: 10.47467/elmutjama.v2i2.1088.
- Fridayanti, Yuridiya, Yudha Irhasyuarna, and Rizky Febriyani Putri. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(3):49–63. doi: 10.55784/jupeis.vol1.iss3.75.
- Hake, Richard 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. doi: 10.1119/1.18809.
- Hasan, Hasmina. 2016. "Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh." *Jurnal Pesona Dasar* 3(4):22–33.
- Hidayat, Taufik, Hafnati Rahmatan, and Khairil Khairil. 2017. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada SMA Negeri 1 Woyla." *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan* 4(1):1. doi: 10.22373/biotik.v4i1.1065.
- Iyakrus, Iyakrus, and Arizky Ramadhan. 2021. "Tingkat Keterampilan Sepak Sila Pada

- Permainan Sepak Takraw." *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan* 10(2):225–30. doi: 10.36706/altius.v10i2.15154.
- Jampel, I. Nyoman, and Kadek Riza Puspita. 2017. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual." *International Journal of Elementary Education* 1(3):197. doi: 10.23887/ijee.v1i3.10156.
- Maryani, Maryani, Meidia Sariyatun Nisak, and Bambang Supriadi. 2022. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SMA Pokok Bahasan Gelombang Bunyi." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 8(4):2430–38. doi: 10.29303/jppipa.v8i4.2037.
- Ngongo, Verdinandus Lelu, Taufiq Hidayat, and Wijayanto. 2019. "Pendidikan Di Era Digital." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang* 2:628–38.
- Ode, E. O. 2014. "Impact of Audio-Visual (AVs) Resources on Teaching and Learning in Some Selected Private Secondary Schools in Makurdi." *International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature (IMPACT: IJRHAL)* 2(5):195–202.
- Sugiyono. 2022. *METODE PENELITIAN "Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 2nd ed. Bandung: ALFABETA.
- Sulfemi, Wahyu Bagja. 2018. "Penggunaan Metode Demontrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips." *Jurnal Pendas Mahakam* 3(2):151–58. doi: 10.31227/osf.io/qrhsf.
- Suminar, Dewi. 2019. "Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1):774–83.
- Zulhelmi, Adlim, and Mahidin. 2017. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 05(01):72–80.