

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN
SEPAK TAKRAW BERBASIS WEB BAGI SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

oleh

Aniesa Reswaya

NIM: 06061082025089

Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN SEPAK
TAKRAW BERBASIS WEB BAGI SISWAA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Oleh

Aniesa Reswaya

NIM: 06061082025089

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Mengesahkan:

Mengetahui
Koordinator Program Studi,
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



Destriani, M.Pd
NIP. 198912012019032018

Pembimbing



Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes
NIP. 196208121987021002



**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN SEPAK
TAKRAW BERBASIS WEB
BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

ANIESA RESWAYA

NIM: 06061082025089

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 3 November 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes
2. Anggota : Dr. Syafaruddin, M.Kes



Palembang, November 2023

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Destriani, M.Pd

NIP. 198912012019032018

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aniesa Reswaya

NIM : 06061082025089

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Model Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Web Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama" 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, Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,



Aniesa Reswaya

NIM.06061082025089

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Model Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Web Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, 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 Bapak Prof. Dr. Iyakrus, 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 Dr. Syafaruddin, 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 SMPN 29 Palembang dan SMP YWKA 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, Oktober 2023

Penulis,



Anesa Reswaya
NIM.06061082025089

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Ku Persembahkan Kepada :

- ❖ Kedua orang tuaku ayah Apandi dan ibuk Elvi Sukaesi yang senantiasa selalu mengiringi setiap langkahku dengan doa dan ridhonya, serta yang selalu bersedia menjadi sponsor utama dalam kehidupanku selama ini.
- ❖ Abang Elvan Suryatama dan Ayuk Widya Gusti Devi yang senantiasa memberiku semangat dan dorongan, serta bersedia menjadi sponsor pengganti ketika dana dari sponsor utama sudah menipis. Terima kasih juga kepada Adikku Dea Nirina Azzaty yang selalu bersedia menjadi asisten pribadi dan selalu siap menampung amarahku. Tak lupa juga kepada keponakan keponakan ku yang lucu dan menggemaskan, yang selalu menjadi moodboosterku Inara Almeera Raesha, Raja Albina ElShaki serta Almh. Qiana Nafeeza Shakaila.
- ❖ Kementrian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, yang telah mendanai selama masa perkuliahan baik di Politeknik Olahraga Indonesia maupun Universitas Sriwijaya.
- ❖ Dosen Pembimbing, Bapak Prof. Dr. Iyakrus, 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.
- ❖ Nggr yang telah sabar mendengar semua ocehanku. Terima kasih telah menjadi manusia baik yang masih membersamaiku sampai saat ini.
- ❖ Anggar Setia Budi, Budi Pratama, Najmi Alvin Zuhair, Putri Anggraini, Wieta Devi Alisha, Reza Alfarandi, untuk kalian semua yang menjadi 911 ku. Terima kasih telah menjadi orang-orang terdepan yang selalu bisa ku andalkan disaat aku membutuhkan bantuan.
- ❖ Yana Oktavia, My diary human. Sisi diriku yang mana yang tak diketahui, terima kasih telah menjadi tempat keluh kesah, tempat ku berbagi cerita.
- ❖ Nauratun Nazhifah M.Pd, My unofficially pembimbing, yang telah membantu penyelesaian skripsi ini sedari awal sampai akhir.
- ❖ Ismah Nurmulkiah, Endang Pratiwi, Windia Rahayu, Nenes Nurul Fajriafiat, Amanda Riandini Oktariani,, Amelia Agustina, 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 Aniesa Reswaya, yang sudah menjadi manusia mandiri, yang masih dan akan terus berjalan dengan kakinya

sendiri. Terima kasih masih bertahan dan mau berjuang hingga saat ini. Mari bersama kita lihat setiap sisi dunia dengan mata kita sendiri.

Motto :

“Allah tahu apa yang terbaik untuk kamu dan kapan waktu yang tepat untuk kamu mendapatkannya, bersabar, bersyukur dan Ikhlas maka kamu akan bahagia.”

“Aku lebih dari apa yang mereka pikirkan”

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Konsep Pembelajaran Penjas di SMP	6
2.1.1. Pengertian Pembelajaran.....	6
2.1.2. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama.....	7
2.1.1. Kurikulum dan Pembelajaran Penjas SMP	8
2.2. Hakikat Media Pembelajaran	10
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.2. Perkembangan Media Pembelajaran.....	11
2.2.3. Jenis jenis media pembelajaran.....	12
2.2.4. Ciri-ciri Media Pembelajaran	14
2.2.5 Manfaat Media Pembelajaran.....	16
2.3. Hakikat Aplikasi Web	17

2.3.1.	Pengertian Aplikasi	17
2.3.2.	Pengertian Web	18
2.3.3.	Media Pembelajaran Berbasis Web	19
2.3.4.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Web	20
2.4.	Hakikat Sepak Takraw	21
2.4.1.	Pengertian Sepak Takraw	21
2.4.2.	Alat dan Perlengkapan Sepak Takraw	22
2.4.3.	Permainan Sepak Takraw	23
2.4.4.	Teknik Dasar Sepak Takraw	24
BAB III METODE PENELITIAN		34
3.1.	Jenis Penelitian	34
3.2.	Waktu dan Tempat Penelitian	34
3.3.	Subjek Penelitian	34
3.4.	Rancangan Penelitian	34
3.5.	Prosedur Penelitian	35
3.6.	Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional Variabel	36
3.6.1	Variabel Penelitian	36
3.6.2	Definisi Oprasional Variabel	36
3.7.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	36
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data	36
3.7.2	Instrumen Penelitian	37
3.8.	Teknik Analisis Data	38
BAB IV Hasil dan Pembahasan		42
4.1.	Hasil Penelitian	42
4.1.1.	Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	42
1.1.2.	Hasil Tahap Desain Produk	43

1.1.3.	Tahap Validasi Produk	43
1.1.4.	Tahap Revisi Desain	45
1.1.5.	Tahap Uji Coba Produk.....	46
1.1.6.	Revisi Produk.....	47
1.1.7.	Uji Coba Pemakaian.....	48
4.2.	Pembahasan.....	51
4.2.1.	Keunggulan dan Kelemahan Produk.....	53
BAB V Kesimpulan dan Saran.....		54
5.1.	Kesimpulan.....	54
5.2.	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN LAMPIRAN		60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lapangan Sepak Takraw	22
Gambar 2. 2 Bola Sepak Takraw.....	23
Gambar 2. 3 Tiang dan Net Sepak Takraw.....	23
Gambar 2. 4 Sepak Sila	26
Gambar 2. 5 Sepak Kura.....	27
Gambar 2. 6 Sepak Tapak.....	27
Gambar 2. 7 Memaha	28
Gambar 2. 8 Mendada	29
Gambar 2. 9 Menyundul.....	30
Gambar 2. 10 Servis.....	31
Gambar 2. 11 Smash	32
Gambar 2. 12 Smash	33
Gambar 3. 1 Langkah Langkah Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall	35
Gambar 4. 1 Hasil Design Awal Produk	43
Gambar 4. 2 Hasil Revisi Design	45
Gambar 4. 3 Sebelum Revisi	48
Gambar 4. 4 Hasil Revisi Sesuai Uji Coba Produk.....	48
Gambar 4. 5 Grafik Hasil Uji Efektivitas	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Penilaian Angkat Respon.....	39
Tabel 3. 2 Pedoman Pengubah Rata-Rata Skor Tiap Aspek Menjadi Data Kualitatif pada Penilaian Kepraktisan	40
Tabel 3. 3 Klasifikasi Gain (Hake, 1998).....	41
Tabel 4. 1 Respon Peserta Didik Terhadap Angket Analisis Kebutuhan	42
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Materi	44
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Media	44
Tabel 4. 4 Hasil Rerata Validasi	45
Tabel 4. 5 Hasil Kepraktisan Uji Coba Produk	46
Tabel 4. 6 Hasil Uji Kepraktisan	49
Tabel 4. 7 Hasil Uji Efektivitas	50

Pengembangan Model Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Web Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama

Oleh :

Aniesa Reswaya

NIM: 06061082025089

Pembimbing: Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

ABSTRAK

Telah berhasil dikembangkan model media pembelajaran sepak takraw berbasis web yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Model pengembangan Borg and Gall yang dilakukan terdiri dari delapan tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket, dan tes. Validasi terhadap model media pembelajaran sepak takraw berbasis web dua orang validator ahli dengan nilai rerata 4,52 dalam kategori sangat valid. Hasil uji coba produk model media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan telah praktis digunakan dengan nilai 3,45 dalam kategori sangat baik. Hasil uji pemakaian produk model media pembelajaran sepak takraw berbasis web nilai kepraktisan sebesar 3,67 dalam kategori sangat baik. Efektivitas model media pembelajaran sepak takraw berbasis web diperoleh skor N-gain sebesar 0,67 (kategori sedang). Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan cara menerapkan pembelajaran PJOK menggunakan model media pembelajaran berbasis web. Diharapkan bagi guru untuk sering menggunakan model media pembelajaran berbasis web yang bersifat audiovisual agar hasil belajar peserta didik mendapatkan hasil yang maksimal.

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

ABSTRACT

A valid, practical, and effective web-based sepak takraw learning media model has been successfully developed. This research is based on the Borg and Gall development model, which comprises eight stages: identifying potential issues, data collection, product design, product validation, product revision, small-group testing, product revision, and large-group testing. Data collection techniques include validation sheets, questionnaires, and tests. The web-based sepak takraw learning media model underwent validation by two expert validators, resulting in an average score of 4.52, indicating a high level of validity. The practicality of the developed web-based learning media model was tested and scored 3.45 in the "very good" category. Furthermore, the practicality of using the web-based sepak takraw learning media model was evaluated and achieved a score of 3.67 in the "very good" category. The effectiveness of this web-based sepak takraw learning media model was measured by an N-gain score of 0.67, falling into the "moderate" category. In conclusion, this research indicates that student learning outcomes can be enhanced by implementing Physical Education and Health Learning with a web-based learning media model. It is recommended that teachers frequently use audiovisual-based web learning media models to maximize students' learning outcomes

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang terus berlangsung dengan cepat., semua hal berubah menjadi digitalisasi memberikan dampak yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan terkhusus dalam bidang Pendidikan. Hal ini menuntut tenaga pendidik untuk harus menyesuaikan diri terhadap hal tersebut, karena segala macam jenis informasi diakses melalui media digital sesuai dengan kebutuhan, terlebih lagi Indonesia yang telah memasuki era revolusi 4.0. Menurut (Sumartono & Huda, 2020) Perubahan ini dicirikan oleh penggabungan teknologi yang mengaburkan batas antara ruang fisik, digital, dan biologis. Era Revolusi 4.0 menyebabkan penurunan aktivitas yang dilakukan secara langsung, dengan berbagai jenis kegiatan manusia beralih dari cara manual ke pendekatan digital.

Menurut (Putriani & Hudaidah, 2021), Keterkaitan antara pendidikan dan Revolusi 4.0 adalah keperluan sektor pendidikan untuk mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat pendukung pelaksanaan proses belajar-mengajar.. Sistem pembelajaran pada era ini pun menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kooperatif, komunikatif, sosial serta keterampilan karakter. Pembelajarannya pun mengharuskan siswa untuk memiliki pengetahuan, keterampilan serta kemampuan yang seiring dengan perkembangan zaman, serta mampu berinovasi dengan memanfaatkan teknologi yang akan menjadi keterampilan hidup dan karir (Putriani & Hudaidah, 2021). Pada Di era Revolusi Industri 4.0, perhatian dalam proses pembelajaran lebih difokuskan pada peran siswa yang diharapkan berpartisipasi aktif dalam mencari informasi dari berbagai sumber, merumuskan masalah, dan berkolaborasi untuk mengatasi berbagai tantangan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas VII di SMPN 29 Palembang, terungkap bahwa sejumlah siswa masih

memiliki pemahaman yang terbatas terkait konsep sepak takraw. Sementara sepak takraw sendiri merupakan salah satu cabang permainan dalam jenis olahraga permainan bola kecil. Hal ini disebabkan karena memang belum banyak sekolah yang mengangkat materi sepak takraw sebagai materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Bukan tanpa alasan mengapa hal itu terjadi, dikarenakan sepak takraw memiliki teknik gerakan yang terbilang sulit, ada banyak gerakan yang harus dikuasai barulah dapat diajarkan ke peserta didik. Sepak takraw ialah jenis olahraga yang menggabungkan 4 jenis cabang olahraga, yaitu sepak bola, bulutangkis, senam, dan juga bola voli (Iyakrus & Ramadhan, 2021). Permainan sepak takraw memiliki teknik yang sangat kompleks sehingga sulit untuk dilakukan apalagi diajarkan. Walaupun memiliki tingkat kesukaran yang tinggi tetapi masih ada sekolah yang mengangkat materi sepak takraw untuk diajarkan kepada peserta didik, terfokuskan lagi pada kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler ialah kegiatan tambahan sesuai dengan minat dan bakat siswa diluar dari materi dan jam pelajaran formal. Waktu dan sumber belajar yang terbatas menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi sepak takraw pun sedikit.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Ria Darmiyanti et al., 2020) ditemukan permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran sepak takraw di jenjang sekolah menengah pertama salah satunya fokus dan antusias siswa yang masih terbilang rendah karena metode pembelajaran yang diterapkan belum tepat. Sesuai dengan studi yang telah dilaksanakan (Rahman et al., 2021) ada 3 masalah yang ditemukan dalam pembelajaran sepak takraw di SMP. Pertama, sarana prasarana terkait sepak takraw yang belum memadai. Kedua, guru sulit untuk melakukan contoh gerakan. Ketiga, referensi dan sumber belajar yang masih minim. Didukung dengan penelitian yang dilakukan (Bastia & Atiq, 2020) yang menyatakan permasalahan utama yang dihadapi dalam pembelajaran pjok materi sepak takraw ialah penerapan metode ajar dan media pembelajaran yang belum tepat sehingga menyebabkan pembelajaran yang kurang efektif.

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran di sekolah, terutama dalam mata pelajaran PJOK, masih bersifat

konvensional dan belum memanfaatkan internet. Media pembelajaran yang paling umum digunakan adalah Presentasi Power Point. Media pembelajaran ini hanya menampilkan materi dan gambar contoh yang belum interaktif, sehingga masih kurang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran berupa alat peraga seperti contoh bentuk lapangan, bentuk alat, ataupun yang lainnya hanya dibuat di atas lembar kertas dengan gambar dan warna yang monoton dan kurang menarik untuk di pandang mata.

Media pembelajaran yang awalnya berupa media cetak, seiring dengan berkembangnya zaman sudah mulai dirancang dengan memanfaatkan teknologi yang Media pembelajaran yang awalnya berupa media cetak, seiring dengan berkembangnya zaman sudah mulai dirancang dengan memanfaatkan teknologi yang ada bisa berupa media elektronik. Salah satu contoh pemanfaatannya adalah media pembelajaran berbasis web. Media yang menggunakan system berbasis web ini memungkinkan untuk menampilkan materi berbentuk multimedia seperti video dan audio secara bersamaan yang dapat meningkatkan daya tarik terhadap minat belajar siswa. Media pembelajaran berbasis web juga dibuat berdasarkan pemanfaatan teknologi sehingga memungkinkan untuk diakses dimana dan kapan saja menggunakan jaringan internet. Peran media pembelajaran berbasis web atau World Wide Web (www) ialah suatu himpunan informasi dari banyak server computer yang saling terhubung dalam jaringan internet (Rijal, 2020), membuat proses pembelajaran yang terkesan bervariasi dan tidak membosankan.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dijalankan (Supriyono & Sugirin, 2014) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Bahasa Inggris SMP Berbasis Web dengan hasil menunjukkan hasil akhir produk media pembelajaran dari hasil pretes dan postes menggambarkan perubahan rata-rata pencapaian peserta didik dari 43% meningkat menjadi 86% dengan tingkat ketuntasan secara klasikal dari 4% meningkat jauh menjadi 90%. Dari temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dirancang telah terbukti efektif. Penelitian lain dilakukan (Munawarah et al., 2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Materi Sistem

Koordinat Kelas VIII dengan Metode Problem Based Learning Memberikan hasil peningkatan tingkat ketercapaian pembelajaran secara klasikal sebesar 77%, melebihi ambang batas minimum ketuntasan yang ditetapkan sebesar 75%. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis web materi system koordinat dengan metode problem based learning ini efektif dalam peningkatan pemahaman siswa. Kedua penelitian tersebut didukung penelitian terkait baru yang dilakukan (Wahyuningtyas et al., 2022) dengan judul Pengembangan Web Based Learning Sebagai Media Belajar Siswa dengan hasil uji coba terhadap siswa dalam pemanfaatan web based learning ini mendapatkan 94,42% dari persentase kelayakan. Secara keseluruhan nilai tersebut menandakan bahwa uji coba penggunaan web based learning sudah layak digunakan.

Berdasarkan penjelasan permasalahan dan studi literatur sebelumnya, penulis merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian ini, dengan harapan dapat memberikan kontribusi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa dapat dengan lancar memahami pelajaran yang diajarkan. Untuk itu peneliti melakukan penelitian tentang, **“Pengembangan Model Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Web Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagai landasan permasalahan yang harus diteliti maka peneliti menuliskan beberapa identifikasi permasalahan :

1. Ketidakantusiasan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran
2. Pemilihan model, metode, dan media yang kurang sesuai
3. Keterbatasan sumber belajar yang dapat dijangkau secara online
4. Ketidakberadaan platform pembelajaran sepak takraw berbasis web

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan mengacu pada permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini akan mempersempit ruang lingkup kajian untuk fokus pada Model Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Web

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada pengidentifikasian dan pembatasan masalah di atas, dapat dihasilkan suatu pernyataan permasalahan dalam konteks penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana mengembangkan model media pembelajaran sepak takraw berbasis web yang valid dan praktis?
2. Apakah efektivitas model media pembelajaran sepak takraw berbasis web yang telah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari produk ini diharapkan dapat :

1. Mengembangkan Model Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Web yang valid dan praktis
2. Menghasilkan Model Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Web yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Web bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa, dengan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Meluaskan cakupan pengetahuan dan variasi dalam model pembelajaran berbasis web dengan niat meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa.
 - b. Berfungsi sebagai sumber pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan tambahan pengetahuan dan metode kepada guru PJOK dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa.
 - b. Menawarkan alternatif yang lebih efektif sebagai strategi peningkatan pemahaman dan pencapaian belajar siswa untuk peneliti lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, I. F., & Yuniarta, T. N. H. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis website materi trigonometri siswa SMA kelas XI. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2018), 253–260. <https://doi.org/10.33654/math.v4i0.276>
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5160>
- Bastia, B., & Atiq, A. (2020). Pengaruh Drill Training Dengan Media Bola Gantung Terhadap Kemampuan Smash Kedeng Sepak Takraw. *Jurnal Pendidikan Jasmani Khatulistiwa*, 1(1), 3–11.
- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran berbasis Web dengan Moodle versi 3.4* (1st ed., Vol. 1). DEEPUBLISH. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20230.88643>
- Cahyono, D. S., Nugrahanti, F., & Hendrawan, A. T. (2019). Aplikasi Pemasaran Berbasis Website pada Percetakan Morodadi Komputer Magetan. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019 “Teknologi Humanis Di Era Society 5.0,”* 129–134.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149–157.
- Fadli. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Web untuk Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 13–23.
- Faizah, S. N. (2017). HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175–185.
- Fakhrurrazi, F. (2018). HAKIKAT PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *At-Taqfir*, 11(1). <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Febriati, E. W. (2022). PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR MATA PELAJARAN PJOK DI SMP SE-KECAMATAN GAYAMSARI KOTA SEMARANG. *Seminar Nasional Ke-Indonesiaan VII*, 844–849.
- Firmansyah, R., & Saidah, I. (2016). PERANCANGAN WEB BASED LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT. *INFORMATIKA*, 3, 176–182.
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, R. F. (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. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- 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>
- Hakim, A., Zainur, Z., Adila, F., Ittaqwa, I., & Ramatullah, M. I. (2022). Kontribusi

- Power Otot Tungkai Dan Fleksibilitas Terhadap Keterampilan Smash Sepak Takraw Di Club Rangsang Kabupaten Pulau Meranti. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v5i2.8965>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, & Juliana. (2020). Media Pembelajaran - Google Books. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Hanif, A. S. (2017). *Kepelatihan Dasar Sepak Takraw* (1st ed., Vol. 2). PT RajaGrafindo Persada.
- Hartati, Aryanti, S., Destriana, Destriani, Yusfi, H., & Bayu, W. I. (2020). PELATIHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENJASKES BERORIENTASI PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Bravo's : Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 08(01), 13–18. <https://doi.org/10.32682/bravos.v8i1.1451>
- Hastutiningtyas, W. R., Maemunah, N., & Lakar, R. N. (2021). Gambaran Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dalam Mengontrol Emosi Di Kota Malang. In *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan* (Vol. 5, Issue 1).
- Heriansyah, Adelian, & Suhartiwi. (2021). *Permainan Sepak Takraw “Sejarah, Teknik Dasar, Peraturan Pertandingan dan Perwasitan”* (A. Rofiq (ed.); 1st ed.). CV. Jakad Media Publishing.
- Hidayat, T., Rahmatan, H., & Khairil, K. (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. <https://doi.org/10.22373/biotik.v4i1.1065>
- Iyakrus, I. (2018). Nutritional intake level of sepaktakraw athletes in sekolah olahraga negeri Sriwijaya (SONS) Palembang South Sumatra. *Sriwijaya University Learning and Education International Conference*, 3(1), 231–235.
- Iyakrus, I., & Ramadhan, A. (2021). Tingkat keterampilan sepak sila pada permainan sepak takraw. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 10(2), 225–230. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i2.15154>
- Jampel, I. N., & Puspita, K. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual. *International Journal of Elementary Education*, 1(3), 197. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i3.10156>
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK SISWA KELAS VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166–182.
- Juansyah, A. (2015). PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED-GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1, 1–8.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran “Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat”* (1st ed.). Kencana.

- Listianto, F., Fauzi, Irviani, R., Kasmi, & Garaika. (2017). APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB MOBILE PADA INDUSTRI KONVEKSI SERAGAM DRUMBAND DI PEKON KLATEN GADINGREJO KABUPATEN PRINGSEWU. *Technology Acceptance Model*, 8(2), 146–152. www.exabytes.co.id
- Mahmuda, S. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *An-Nabighoh*, 20(1), 130–138.
- Maryani, M., Nisak, M. S., & Supriadi, B. (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), 2430–2438. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i4.2037>
- Maseleno, A., Hasan, M. M., Muslihudin, M., & Susilowati, T. (2016). Finding kicking range of sepak takraw game: Fuzzy logic and Dempster-Shafer theory approach. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 2(1), 187–193. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v2.i1.pp187-193>
- Meriyanti. (2015). *MEMAHAMI KARAKTERISTIK ANAK DIDIK* (Vol. 1). Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Munawarah, F., Sukmawati, R. A., Mahardika, A. I., Komputer, P., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Materi Sistem Koordinat Kelas VIII dengan Metode Problem Based Learning. In *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*. <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/cetj>
- Mutiara Mukti, W., Bella Puspita, Y. N., & Dyah Anggraeni, Z. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN GOOGLE SITES PADA MATERI LISTRIK STATIS* (Vol. 5). <https://sites.google.com/view/fisikakuyess>.
- Natal, Y. R., & Ragang, A. (2021). PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN TEKNIK DASAR SEPAK KURA BERBANTUAN ALAT DALAM PERMAINAN SEPAK TAKRAW BAGIMAHASISWA PROGRAM STUDI PJKR STKIP CITRA BAKTI. *Ejurnal Imedtech*, 5(2), 63–75.
- Nur, H., Asmi, A., & Sepriadi, S. (2019). Pengaruh Keseimbangan Terhadap Kemampuan Sepaksila Sepaktakraw Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. *Jurnal MensSana*, 4(2), 132–139.
- Paryanta, Sutariyani, & Desi Susilowati. (2017). Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web Desa Sawahan. *IJSE - Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 77–81.
- Puji Hastanti, R., & Eka Purnama, B. (2015). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. *Jurnal Bianglala Informatika*, 3(2). <http://lppm3.bsi.ac.id/jurnal>
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 830–838. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407>
- Qoryatiningtyas, U., Winarno, M. E., & Surendra, M. (2017). GELANGGANG PENDIDIKAN JASMANI INDONESIA PENGEMBANGAN VARIASI

LATIHAN SEPAK SILA UNTUK PESERTA EKSTRAKURIKULER SEPAKTAKRAW DI SD NEGERI WONODADI 1 KECAMATAN WONODADI KABUPATEN BLITAR. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1(1), 103–113.

- Rahman, M. R., Gani, A., & Setiawan, I. (2021). MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW BERBASIS PERMAINAN UNTUK SISWA SMPN 232 JAKARTA TIMUR Article History. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif*, 04(01), 9–17. <https://doi.org/10.21009/jpja.v4i01.19016>
- Ramadhan, A., & Bulqini, A. (2018). Analisis Receive pada Pertandingan Final Sepak Takraw Pomda Jatim 2017. *JSES : Journal of Sport and Exercise Science*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.26740/jses.v1n1.p13-19>
- Ramadhan, A., & Rahayu, S. (2021). Development of Sepak Takraw Model Through TGFU to Improve Student Football in Playing Sepak Takraw. *Journal of Hunan University (Natural Science)*, 48(7), 198–202.
- Rasyid Karo Karo, I. S., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN Oleh. *AXIOM*, VII(1), 91–96.
- Ria Darmiyanti, K., Ketut Budaya Astra, I., Made Satyawan, I., Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., Pendidikan Olahraga, J., & Olahraga dan Kesehatan, F. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR SEPAK SILA DALAM PERMAINAN SEPAK TAKRAW. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(3), 136–145.
- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>
- Ristawati. (2017). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 1 SINJAI S K R I P S I*.
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI FUNCTIONS AND TYPES OF LEARNING MEDIA IN ACCOUNTING LEARNING. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 98–107.
- Rorita, M., Ulfa, S., & Wedi, A. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOBILE LEARNING POKOK BAHASAN PERKEMBANGAN TEORI ATOM MATA PELAJARAN KIMIA KELAS X SMA PANJURA MALANG. *JINOTEP*, 4(2), 70–75.
- Saputro, D. B., & supriyadi. (2017). Pengembangan Variasi Latihan Sepak Sila Sepak Takraw Untuk Tingkat Pemula. *Indonesia Performance Journal*, 1(2), 112–118.
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN "Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). ALFABETA.
- Sumartono, S., & Huda, N. (2020). Manajemen Pendidikan di Indonesia sebagai Implementasi TripleHelix untuk Mempersiapkan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Andi Djemma | Jurnal Pendidikan* , 3(1), 74–79.

- Supriyono, K., & Sugirin, S. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA BAHASA INGGRIS SMP BERBASIS WEB. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/tp.v1i1.2459>
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuningtyas, N., Anggraini, R., Dwi R, F. A., & Sari, N. Y. (2022). PENGEMBANGAN WEB BASED LEARNING SEBAGAI MEDIA BELAJAR SISWA SMP. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(2), 312. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8627>
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01), 72–80. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>