

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS *WEB* DI SMA
MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

ISMAH NURMULKIAH

NIM: 06061082025098



**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS WEB DI SMA MUHAMMADIYAH 3
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ismah Nurmulkiah

Nomor Induk Mahasiswa 06061082025098

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Mengesahkan :

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

Pembimbing,

Destriani
**Destriani, M.Pd
NIP. 198912012019032018**



Prof. Dr. Lyakrus
**Prof. Dr. Lyakrus, M.Kes
NIP. 196208121987021002**

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS *WEB* DI SMA MUHAMMADIYAH
3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ismah Nurmulkiah

Nomor Induk Mahasiswa 06061082025098

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Koordinator Program Studi,
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

Pembimbing,



**Destriani, M.Pd
NIP. 198912012019032018**



**Prof. Dr. Tyakrus, M.Kes
NIP. 196208121987021002**

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS *WEB* DI SMA MUHAMMADIYAH 3
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ismah Nurmulkiah

Nomor Induk Mahasiswa 06061082025098

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Telah di ujikan dan lulus pada :

Hari : Senin
Tanggal : 27 November 2023

Tim Penguji

1. Ketua : Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes

2. Anggota : Drs. Syamsuramel, M.Kes

Palembang, 27 November 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Destriani, M.Pd
NIP.198912012019032018

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ismah Nurmulkiah

NIM : 06061082025098

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Model Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis *Web* Di SMA Muhammadiyah 3 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 dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 18 November 2023

Yang membuat pernyataan,



SEPULUH RIBU RUPIAH
1000
METERAY
TEMPEL
G27A0AKX769664380

Ismah Nurmulkiah

NIM. 06061082025098

PRAKATA

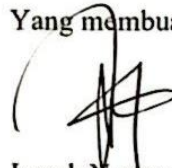
Skripsi dengan judul “Pengembangan Model Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis *Web* di SMA Muhammadiyah 3 Palembang” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Di dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Destriani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada penguji Drs. Syamsuramel, M.Kes. yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan olahraga.

Palembang, 18 November 2023

Yang membuat pernyataan,



Ismah Nurmulkiah

NIM. 06061082025098

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim,

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul "Pengembangan Model Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis *Web* di SMA Muhammadiyah 3 Palembang" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan model media pembelajaran berbasis *web* yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Jasmani di lingkungan SMA Muhammadiyah 3 Palembang. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan dunia pendidikan, khususnya dalam bidang Pendidikan Jasmani. Semoga skripsi ini juga dapat bermanfaat bagi pembaca yang ingin lebih memahami tentang pengembangan model media pembelajaran berbasis *web*.

Wassalam,

Ismah Nurmulkiah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan seluruh alam yang maha pengasih lagi maha penyayang. Atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Kupersembahkan skripsi ini sekaligus ucapan terima kasihku kepada:

- ❖ Orangtuaku, Ayah dan Ibu tercinta yaitu Oma Sumantri dan Irfa Nirtasaliha yang telah memberikan pengorbanan dalam segala bentuk apapun, cinta dan kasih sayang yang diberikan kepadaku serta ketulusan do'a yang dipanjatkan tiada henti-hentinya untuk kesuksesanku yang selalu tercurahkan didalam setiap langkahku.
- ❖ Keluarga besar, kakak pertama, kakak kedua, dan adikku-adikku tersayang, Isna, Iswa, Isda, Arik, Getsa dan Zea, yang selalu memberi inspirasi untuk terus melangkah maju kedepan, menghibur dengan tingkah lelucon yang selalu menyemangatiku serta perhatian kepadaku dalam kondisi apapun.
- ❖ Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Ibu Destriani, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.
- ❖ Dosen Pembimbingku Prof. Dr. Iyakrus, M,Kes yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbingku serta tulus memberikan nasihat dan masukan kepadaku selama ini.
- ❖ Dosen pengujiku Bapak Drs. Syamsuramel, M.Kes yang selalu memberi motivasi, masukan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Seluruh dosen dan karyawan admin prodi pendidikan jasmani dan kesehatan universitas sriwijaya.
- ❖ Sahabat terbaikku Sholeha Deka, Nenes Nurul, Windia Rahayu, Samara Dinda dan Nadia yang telah banyak membantu dan kebersamai proses penulis dari awal proposal sampai tugas akhir. Terima kasih atas segala

bantuan, waktu, support dan kebaikan yang diberikan kepada penulis selama ini. *See you on top, guys.*

- ❖ Teman-teman seperjuangan skripsiku Dewi Motik, Siska saisada, Meutia Helmi dan Muhammad Redho yang selalu memberikan motivasi dan saling menguatkan untuk bangkit bersama serta lulus bersama. Amin
- ❖ Seluruh teman-teman Penjas Jakabaring yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama ini.
- ❖ Agama, Bangsa dan Almamaterku.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah, 94:5)

”Semua yang telah dimulai, maka harus diselesaikan”

(Sholeha Deka, S.Kom)

“Kesuksesan dan Kebahagiaan terletak pada diri sendiri. Tetaplah bahagia karena kamu dan kebahagiaanmu yang akan membentuk karakter kuat untuk melawan kesulitan”

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	x
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian.....	4
1.6. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Teori.....	6
2.2 Pengertian Pendidikan Jasmani	6
2.3 Konsep Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA.....	7
2.4 Hakikat Media Pembelajaran	23
2.5 Teori Media Pembelajaran Berbasis <i>web</i>	28
2.6 Kerangka Berpikir	29
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Prosedur Penelitian	31
3.3 Potensi dan masalah	32
3.4 Pengumpulan data	33
3.5 Desain produk.....	33
3.6 Validasi desain.....	35
3.7 Revisi desain produk	35
3.8 Uji coba produk	35
3.9 Revisi produk.....	36

3.10 Uji coba pemakaian	36
3.11 Revisi produk.....	36
3.12 Produksi masal.....	36
3.13 Waktu dan Tempat	36
3.14 Populasi dan Sampel.....	37
3.15 Definisi Operasional Variabel	37
3.16 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	38
BAB IV	43
HASIL PENELITIAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
BAB V.....	60
KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	65

Daftar Gambar

Gambar 1 Teknik Passing Bawah	10
Gambar 2 Teknik Passing Atas	11
Gambar 3 Teknik Servis Bawah	12
Gambar 4 Teknik Servis Atas	13
Gambar 5 Teknik Smash.....	14
Gambar 6 Teknik Bloking.....	15
Gambar 7 Teknik Chest Pass	17
Gambar 8 Teknik Bounce Pass	18
Gambar 9 Teknik Over Head Pass	19
Gambar 10 Teknik Shooting	20
Gambar 11 Teknik Lay Up	21
Gambar 12 Teknik Pivot.....	22
Gambar 13 Prosedur Penelitian Pengembangan	32
Gambar 14 Tampilan Web.....	35
Gambar 15 Layout Depan.....	52
Gambar 16 Layout setelah direvisi	52
Gambar 17 Nilai N Gain	55
Gambar 18 Background sebelum direvisi	57
Gambar 19 Background setelah direvisi	57

Daftar Tabel

Tabel 1 Kerangka Berpikir.....	30
Tabel 2 Uji Validasi	39
Tabel 3 Konversi.....	40
Tabel 4 Tabel N Gain.....	41
Tabel 5 Persiapan Penelitian	43
Tabel 6 Validasi Materi.....	47
Tabel 7 Validasi Media	48
Tabel 8 Hasil Validasi.....	49
Tabel 9 Kepraktisan Siswa Skala Kecil	50
Tabel 10 Kepraktisan Siswa Skala Besar.....	53
Tabel 11 Oprasional Kefektifan	55

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Riwayat Hidup.....	65
Lampiran 2 Usulan Judul	66
Lampiran 3 Persetujuan Seminar Proposal	67
Lampiran 4 Bukti Perbaikan Proposal	68
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	69
Lampiran 6 Surat Selesai Penelitian	70
Lampiran 7 Sk Pembimbing.....	71
Lampiran 8 Sk Validator.....	73
Lampiran 9 Angket Validasi Materi	74
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Materi	76
Lampiran 11 Angket Validasi Media.....	77
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Media.....	80
Lampiran 13 Daftar Pertanyaan Wawancara	81
Lampiran 14 Angket Kebutuhan Siswa	82
Lampiran 15 Angket Kepraktisan Siswa.....	84
Lampiran 16 Soal Uji Efektifitas	88
Lampiran 17 Halaman Muka Skripsi	92
Lampiran 18 Bukti Perbaikan Makalah Hasil Penelitian.....	93
Lampiran 19 Bukti Persetujuan Sidang Skripsi	94
Lampiran 20 Buku Bimbingan Skripsi	95
Lampiran 21 Bukti Perbaikan Skripsi.....	97
Lampiran 22 Dokumentasi.....	98

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model aplikasi berbasis web sebagai aplikasi yang dapat digunakan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*research and development*) yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya. Penelitian ini merupakan pengembangan dari Borg & Gall. Dilihat dari hasil validasi oleh beberapa validator, skor rata-rata dari semua aspek penilaian yaitu 3,48 berada pada kategori valid. Rincian skor setiap aspek terdiri dari 3,7 untuk aspek materi, 3,27 untuk aspek media. Tingkat kepraktisan dan tingkat keefektifan media pembelajaran penjaskes berbasis *web* sesuai dengan kurikulum merdeka. Hal ini artinya media pembelajaran penjaskes berbasis *web* kelas XI sesuai dengan kurikulum merdeka dan silabus dinyatakan valid setelah dilihat dari semua aspek.

Kata kunci : *Web*, Media Pembelajaran, R&D

ABSTRACT

This research aims to produce a web-based application model as an application that students can use in physical education learning at school. The method used in this research is the R&D (research and development) method, namely a research method that aims to produce products and test the validity and effectiveness of these products in their application. This research is a development of Borg & Gall. Judging from the validation results by several validators, the average score from all aspects of the assessment is 3.48 in the valid category. The detailed score for each aspect consists of 3.7 for the material aspect, 3.27 for the media aspect. The level of practicality and level of effectiveness of web-based physical education learning media is in accordance with the independent curriculum. This means that the web-based physical education learning media for class XI is in accordance with the independent curriculum and the syllabus is declared valid after looking at it from all aspects.

Keywords: *Web, Learning Media, R&D*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi dapat merangsang kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Dalam bidang Pendidikan khususnya pada pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan (PJOK), perkembangan ini sudah mulai menunjukkan kekuatannya. Kemajuan zaman menuntut para ilmuwan, tenaga pengajar, dan praktisi untuk terus berinovasi agar dapat mengikuti perkembangan zaman.

UU No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dunia pendidikan mengajarkan ilmu pendidikan diantaranya ilmu alam, teknologi, sosial, kebudayaan, termasuk di dalamnya pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran dalam kurikulum diawali dari SD, SMP hingga SMA. Mata pelajaran ini diberikan kepada siswa lewat kegiatan raga, permainan serta gerakan yang sistematis, pembelajaran tersebut bisa dibimbing serta didorong dan bisa membentuk pola hidup sehat. Tidak hanya itu, pendidikan jasmani bertujuan guna meningkatkan pengetahuan, keahlian dan gerak, meningkatkan kesehatan jasmani anak, kondisi jasmani serta perilaku moral lewat pelajaran pendidikan jasmani . pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya Belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri manusia secara kompleks. Pembelajaran dapat terjadi karena adanya interaksi manusia dengan lingkungan sekitar. Proses

pembelajaran dapat menambah pengetahuan dan pengalaman seseorang dimana seorang pelajar dapat dilihat dari sikap, keterampilan dan pengetahuannya. Dalam pembelajaran terdapat berbagai model pembelajaran yang masing-masing memiliki tujuan dan sasaran yang berbeda, sehingga seorang guru harus mampu menyesuaikan model yang digunakan dalam suatu pembelajaran (Giartama et al., 2018). Semakin tinggi motivasi dan disertai perhatian orang tua yang tinggi dan baik maka semakin baik pula hasil belajar peserta didik (Iyakrus, 2022).

Ada 3 aspek dalam proses pembelajaran yang diukur yaitu. aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan disamping itu pembelajaran selalu berkaitan dengan interaksi antara guru dan siswa. Pendidik dan peserta didik harus berperilaku dengan benar agar sesedikit mungkin kesalahan dalam penyampaian materi pendidikan. Kegiatan belajar juga harus didukung oleh lingkungan belajar agar pembelajaran berlangsung dinamis dan efektif (Arikunto, 2006).

Materi pembelajaran yang masih dikemas dalam bentuk modul atau buku cetak yang membuat siswa kurang berminat untuk membaca karena mereka lebih senang mencari sesuatu di google mereka tidak perlu membuka buku cetak ataupun modul. Banyak istilah untuk menyebutkan media pembelajaran digital seperti media pembelajaran berbasis teknologi atau media pembelajaran virtual. SMA Muhammadiyah 3 Palembang merupakan salah satu sekolah masih menggunakan modul dan buku fisik sebagai media penunjang pembelajaran. Adanya kemajuan teknologi pada saat sekarang ini sehingga siswa sudah diperbolehkan untuk membawa *Smartphone* dan Laptop ke sekolah. Namun, sayang sekali kesempatan ini masih belum digunakan guru untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi. Seperti yang kita ketahui media pembelajaran merupakan salah satu penunjang proses pembelajaran dimana harus dikemas sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran tersebut dapat dinikmati oleh siswa. Media pembelajaran yang membosankan dapat menurunkan tingkat pengetahuan siswa, tingkat keaktifan siswa dan berdampak terhadap nilai siswa nilai siswa.

Dengan bantuan lingkungan belajar diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa tidak mudah bosan saat menonton pembelajaran yang berujung pada peningkatan pemahaman yang efektif. Pengembangan lingkungan belajar berbasis *web* dapat menjadi alat untuk membantu komunikasi, refleksi dan presentasi antara siswa dan guru. Berdasarkan permasalahan dan pengamatan yang telah disebutkan sebelumnya, tujuan dari pekerjaan ini adalah untuk merancang, mengimplementasikan dan menguji coba aplikasi media pembelajaran online untuk tingkat SMA (Christian et al., 2019). Situs *web* adalah kumpulan halaman tertaut tempat banyak item, seperti dokumen dan gambar, disimpan di *server web*. Aplikasi *web* adalah aplikasi yang terletak di *server web* yang diakses pengguna melalui *browser web* (Ilmiah et al., 2020).

Berdasarkan penelitian oleh (Abdurrokhim et al., 2022) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *website* sangat sesuai dengan generasi saat ini. Sebab mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam hal partisipasi siswa dalam pembelajaran, semangat dan fleksibilitas belajar. Serta mendapatkan respon positif dari siswa. Generasi yang ada saat ini cenderung nyaman dan bergantung pada teknologi, mudah beradaptasi dengan berbagai produk online, dapat dengan mudah mengakses informasi secara online serta selalu terkoneksi dan berkomunikasi melalui media sosial. Hal tersebut diakibatkan oleh perkembangan generasi saat ini yang dikelilingi oleh perkembangan teknologi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, siswa kelas sepuluh SMA 3 Muhammadiyah Palembang harus memiliki akses terhadap bahan ajar yang mutakhir dalam hal desain untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan efisiensi pengajaran. Oleh karena itu, penting untuk berhati-hati dalam memilih materi yang berpotensi membangkitkan minat siswa dalam belajar. Nah, agar siswa terlibat, bersemangat, dan memahami konten yang diajarkan, peneliti akan membuat media pembelajaran yang menarik. Mengingat itu judul penelitiannya “PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS *WEB* DI SMA MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG”

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang permasalahan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya semangat siswa dalam proses pembelajaran.
2. Pemanfaatan model, metode, dan media pembelajaran yang belum baik.
3. Sebagian besar siswa memiliki akses menggunakan handphone dan internet, tetapi tidak menggunakannya dalam proses pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran berbasis *web* kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Palembang.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, dilakukan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan model media pembelajaran penjaskes berbasis *web* di SMA yang valid dan praktis?
2. Apakah model media pembelajaran pendidikan jasmani kelas XI SMA berbasis *web* efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa di SMA?

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk menghasilkan model media pembelajaran penjaskes berbasis *web* yang valid, praktis dan mudah untuk meningkatkan pembelajaran Penjaskes pada peserta didik SMA Muhammadiyah 3 Palembang.
2. Untuk mengetahui apakah model media pembelajaran pendidikan jasmani kelas XI berbasis *web* efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah 3 Palembang.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat keberbagai pihak, sehingga dapat memberikan solusi atas permasalahan yang selama ini banyak dihadapi, adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Peneliti dapat mempraktekkan penggunaan media pembelajaran berbasis *web* yang dapat digunakan untuk bahan ajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu guru dalam memilih media variatif dan diminati oleh peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah menggunakan media yang dapat membantu mereka memahami materi.

d. Bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran yang beragam dan inovatif di sekolah seharusnya mempengaruhi proses belajar siswa, dan jika proses pembelajarannya baik, maka hasil yang dicapai siswa juga akan baik.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat dijadikan acuan untuk peneliti lain yang mempunyai objek penelitian yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah. (2023). KONTRIBUSI KELINCAHAN DAN KOORDINASI MATA-TANGAN TERHADAP KEMAMPUAN DRIBBLING PADA ATLET EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET (Studi Deskriptif Pada Atlet Ekstrakurikuler Bola Basket SMAN 5 Tasikmalaya). *Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi*, 44(8), 536. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Abdurrokhim, A., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2022). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Dengan Pendekatan Guided Discovery Berbantuan Hypermedia Untuk Siswa SMP. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 121–131. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p121>
- Achmad, I. Z., Aminudin, R., Sumarsono, R. N., & Mahardika, B. (2019). *Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Permainan Bola Voli Mahasiswa PJKR Semester II Di Universitas Singaperbangsa Karawang Tahun Ajaran 2018/2019 Irfan Zinat Achmad, Rizki Aminudin, Rhama Nurwasyah Sumarsono, Dhika Bayu Mahardika*. 5(2), 48–60.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aidi Saputra, K., Tata Hardinata, J., Ridwan Lubis, M., Retno Andani, S., & Syahputra Saragih, I. (2020). Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Klasifikasi Algoritma C4.5 Dalam Penerapan Tingkat Kepuasan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Online. *Media Online*, 1(3), 113–118. <https://djournals.com/klik>
- Amirullah. (2015). *Metode penelitian Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif*.
- Ari, I. (2021). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI YANG EFEKTIF DAN BERKUALITAS*. 27(1), 13–17.

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.
- Aryanti, S., Victorian, A. R., & Solahuddin, S. (2021). Video Pembelajaran pada Materi Teknik Dasar Footwork Bulutangkis. *Jurnal Patriot*, 3(3), 329–339. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i3.805>
- Christian, I. C., Supianto, A. A., & Rokhmawati, R. I. (2019). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Materi Laju Reaksi di Tingkat SMA (Studi Pada SMA Brawijaya Smart School Malang). *Jurnal Pengembangann Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 7051–7059.
- Danaswari, C., & Gafur, A. (2018). Multimedia pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran akuntansi SMA untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 204–218. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15543>
- Destriana, Destriani, & Herri Yusfi. (2021). Pembelajaran Smash Permainan Bola Voli. *Jurnal MensSana Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Olahraga*, 6(2), 126–132.
- Giartama, G., Hartati, H., Destriani, D., & Victoriand, A. R. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Integratif Penjasorkes Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Sebatik*, 22(2), 167–171. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v22i2.334>
- hanief, y. n. (2017). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrin, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Husein Batubara, H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web dengan Media Versi 3.4*. April, 12. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20230.88643>
- Ilmiah, J., Komputa, I., Fetriany, I., & Sobari, I. A. (2020). *BERSTANDAR KOMPUTER BERBASIS WEB DI SDS MENTARI Jurnal Ilmiah Komputer*

dan Informatika (KOMPUTA). 9(2).

Iyakrus. (2022). *PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN PRESTASI.*

Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model pembelajaran daring sebagai alternatif proses kegiatan belajar pendidikan jasmani di tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi, 6(2)*, 190–199.

Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education, 2(1)*, 8–16.
<https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.950>

Muhammad, Darmawan. Destriana. Wahyu Indra, B. (2022). *PROFIL TINGKAT KEBUGARAN JASMANI PESERTA DIDIK KELAS VIII. 21(2)*, 149–153.

Nikmatur. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif.*

Nugraha, B., Keolahragaan, F. I., & Jakarta, U. N. (n.d.). *Pendidikan jasmani olahraga usia dini. 557–564.*

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1)*, 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Ramadhan, A. (2021). Pengembangan Model Latihan Beef Terhadap Keterampilan Shooting Bolabasket Siswa Putra Sma Negeri 3 Bandar Lampung. *Jurnal Keolahragaan.*

Retnawati, H. (2017). *Teknik Pengambilan Sampel.*

Ricky, Z., & Triana, E. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Dengan Modifikasi Permainan Kecil Di Sekolah Dasar. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 5(02)*, 161–167.
<https://doi.org/10.35569/biormatika.v5i02.516>

- Rima Wati, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*.
- Sapriyah. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. 2(1), 470–477.
- Septiani, E., & Setyowati, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Secara Daring Terhadap Pemahaman Belajar Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*, 121–128.
- Siregar, F. S., Sembiring, M. M., Siregar, A., Medan, U. N., Utara, S., Olahraga, J., & Indonesia, K. (2021). ANALISIS PERBEDAAN KONTRIBUSI VARIASI LATIHAN PASSING BOLA VOLI Fajar. *Jurnal Olahraga & Kesehatan Indonesia*, 1, 102–108.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). In *ALFABETA*, cv.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Zakariah Azkari M. (2020). Metode penelitian kualitatif, action research, research and development (rnd). In *Yayasan pondok pesantren al mawaddah kolaka*.