

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PENJASKES
BERBASIS WEB KELAS IV DI SD NEGERI 03 OKU**

SKRIPSI

Oleh

SHELLA UDIANA WATIKASARI

NIM : 06061082025121

**PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PENJASKES BERBASIS
WEB KELAS IV DI SD NEGERI 03 OKU**

SKRIPSI

Oleh

Sheila Udiana Watikasari

Nomor Induk Mahasiswa 06061082025121

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Mengesahkan :

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

Pembimbing,



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



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

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PENJASKES BERBASIS
WEB KELAS IV DI SD NEGERI 03 OKU**

SKRIPSI

Oleh

Shella Udiana Waticasari

Nomor Induk Mahasiswa 06061082025121

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. Iyakrus, M.Kes
NIP. 196208121987021002**



**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PENJASKES BERBASIS
WEB KELAS IV DI SD NEGERI 03 OKU**

SKRIPSI

Oleh

Sheila Udiana Waticasari

Nomor Induk Mahasiswa 06061082025121

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Telah di ujikan dan lulus pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 29 November 2023

Tim Penguji

- 1. Ketua : Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes**
- 2. Anggota : Destriani, M.Pd**





Palembang, 29 November 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Destriani, M.Pd

NIP.198912012019032018

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shella Udiana Waticasari

NIM 06061082025121

Program Studi : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Media Pembelajaran Penjaskes Berbasis *Web* Kelas IV Di SD Negeri 03 OKU” 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, 29 November 2023

Yang membuat pernyataan,



Shella Udiana Waticasari

NIM. 060610820251

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji Syukur kepada Allah SWT. Dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta. Akhirnya, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga saya ucapkan rasa Syukur dan terimakasih kepada:

- ❖ Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
- ❖ Ayahanda Mas'ud Raharjo dan ibunda yang telah memberikan dukungan moril maupun material serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya.
- ❖ Mama Titin Sumarni beserta Suami dan Nenek Niswati yang telah memberikan dukungan moril maupun material serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena dari doa merekalah saya bisa sampai dititik ini.
- ❖ Ayahanda Misbah dan Ibunda Amirah (almh) yang selalu memberikan support dan doa terbaik mereka untuk kelancaran perkuliahan saya
- ❖ Adik saya Artika Naura Raffsanjani yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada saya
- ❖ Pembimbing saya Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes yang memberikan bimbingan selama berjalannya skripsi ini.
- ❖ Penguji sekaligus Kaprodi Penjaskes UNSRI ibu Destriani, M.Pd yang telah memberikan kemudahan kepada saya untuk menyelesaikan berkas skripsi

ini.

- ❖ Teman-teman yang memberikan dukungan dan semangat kepada saya
- ❖ Keluarga besar mbah Yasir (alm) yang telah memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan perkuliahan dengan baik
- ❖ Keluarga besar mbah Yusup (alm) yang telah memerikan banyak dukungan dan semangat kepada saya
- ❖ Sahabat saya Nabila Ira Ayu A, Safitri Dwi Lestari, Krisna Dewantara, Fernita Susilowati, Ira Astonia, Sri Retno Wulandari yang telah memberikan dukungan dan nasihat untuk tetap semangat menyelesaikan skripsi ini
- ❖ Keluarga besar bapak Herman Hamdani yang telah memberikan semangat, serta memberikan bantuan kendaraan untuk menjalani perkuliahan

MOTTO

"Hidup hanya bisa dimengerti dengan melihat ke belakang, tetapi ia terus
berlanjut ke depan."

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Model Media Pembelajaran Penjaskes Berbasis Web Kelas IV di SD Negeri 03 OKU” 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 terimakasih kepada Prof. Dr. Iyokus, M.Kes sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih 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 terimakasih juga ditunjukkan kepada penguji Destriani, M.Pd. yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pemuda dan Olahraga yang telah memberikan beasiswa selama penulis mengikuti pendidikan di Universitas Sriwijaya.

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

Penulis,



Shella Udiana Waticasari

NIM.0606108202512

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim,

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul "Pengembangan Model Media Pembelajaran Penjaskes Berbasis *Web* Kelas IV di SD Negeri 03 OKU" 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 Penjaskes di lingkungan SD Negeri 03 OKU. 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,

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
PRAKATA.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian	7
1.2.1 Identifikasi Masalah	7
1.2.2 Batasan Masalah.....	8
1.2.3 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.2 Hakikat Pembelajaran	10
2.2.1 Hakikat Penjas.....	13
2.2.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	15
2.2.3 Pembelajaran Penjas Di SD.....	17
2.3 Hakikat Media Pembelajaran	21
2.3.1 Perkembangan Media Pembelajaran	23
2.3.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran	25
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran Yang Efektif	26

2.3.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	27
2.4 Hakikat Website.....	28
2.4.1 Fungsi Dan Manfaat Pembelajaran Berbasis Website.....	28
BAB III	30
METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Jenis Pengembangan	30
3.2 Waktu Dan Tempat Penelitian	31
3.3 Subjek Penelitian.....	31
3.4 Prosedur Pengembangan	31
3.4.1 Analisis Kebutuhan	38
3.4.2 Pengembangan Produk Awal Model Media Pembelajaran Penjaskes Di SD	38
3.4.3 Melakukan Validasi Ahli	39
3.4.4 Melakukan Uji Coba Lapangan.....	39
3.4.8 Subjek Uji Coba	41
3.4.9 Jenis Data.....	42
3.4.10 Instrumen Pengumpulan Data	42
3.2.11 Teknik Analisis Data	46
BAB IV	52
HASIL PENELITIAN	52
4.1 Hasil Penelitian	52
4.1.1 Deskripsi Persiapan Penelitian	52
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Media Pembelajaran Penjas Berbasis Web.....	53
4.1.3 Wawancara Terhadap Pendidik Penjas	54
4.1.4 Analisis Kebutuhan Siswa.....	54
4.1.5 Tahap Perencanaan	56
4.1.6 Tahap Pengembangan Produk Awal	56
4.1.7 Uji Coba Utama Skala Kecil	61
4.1.8 Revisi Utama	63
4.1.9 Uji Coba Utama Skala Besar.....	64
4.1.10 Uji Tes Butir Soal.....	66
4.1.11 Revisi Produk Akhir.....	73
4.1.12 Pengimplementasian Produk	74
4.2 Pembahasan.....	74
BAB V.....	77

KESIMPULAN.....	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Proses Penelitian Pengembangan.....	32
Gambar 3. 2 Tampilan Website Di Laptop	34
Gambar 4. 1 Layout Sebelum Direvisi	63
Gambar 4. 2 Layout Setelah Direvisi.....	64
Gambar 4. 3 Bagroud dan Icon Sebelum Direvisi	73
Gambar 4. 4 Baground dan Icon Setelah Direvisi	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Siswa	43
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	44
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	45
Tabel 3. 4 Keterangan Kevalidan.....	48
Tabel 3. 5 Pedoman Penilaian Angket Respon Untuk Pernyataan Positif dan Negatif	48
Tabel 3. 6 Pedoman Pengubahan Rata-rata Aspek Menjadi Data Kualitatif Pada Penilaian Kepraktisan	49
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran.....	50
Tabel 3. 8 Skor NGain	51
Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan Persiapan Penelitian	53
Tabel 4. 2 Angket Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 4. 3 Angket Validasi Ahli Media	59
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Validasi.....	60
Tabel 4. 5 Angket Kepraktisan Siswa Skala Kecil	61
Tabel 4. 6 Angket Kepraktisan Siswa Skala Kecil	65
Tabel 4. 7 Data Ngain Kelas IV.B	69
Tabel 4. 9 Data NGain Kelas IV.C	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Riwayat Hidup	83
Lampiran 1. 2 Usul Judul Skripsi	84
Lampiran 1. 3 Persetujuan Seminar Proposal	85
Lampiran 1. 4 Bukti Perbaikan Proposal	86
Lampiran 1. 5 Surat Izin Penelitian	87
Lampiran 1. 6 Surat Selesai Penelitian	88
Lampiran 1. 7 SK Pembimbing	89
Lampiran 1. 8 SK Validator.....	91
Lampiran 1. 9 Bukti Perbaikan Seminar Hasil Penelitian	92
Lampiran 1. 10 Persetujuan Sidang Skripsi.....	93
Lampiran 1. 11 Bukti Perbaikan Skripsi.....	94
Lampiran 1. 12 Buku Bimbingan Skripsi	95
Lampiran 1. 13 Bukti Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP	97
Lampiran 1. 14 Bukti Bebas Pustaka UNSRI.....	98
Lampiran 1. 15Angket Validasi Materi	99
Lampiran 1. 16 Angket Validasi Media.....	102
Lampiran 1. 17 Lembar Soal Tes.....	105
Lampiran 1. 18 Angket Siswa.....	108
Lampiran 1. 19 Dokumentasi.....	110

PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN PENJASKES BERBASIS WEB KELAS IV DI SD NEGERI 03 OKU

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran penjaskes berbasis web. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran penjaskes berbasis web. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Produk berupa media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran PJOK. Produk media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran PJOK telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dengan nilai rata-rata 3,75 dengan kategori “sangat valid”, ahli media dengan rata-rata 3,47 dengan kategori “valid”, uji coba lapangan skala kecil diperoleh rata-rata 4,37 dengan kategori “sangat baik”, uji coba lapangan skala besar diperoleh rata-rata 4,89 dengan kategori “sangat baik”. Uji coba lapangan skala kecil diperoleh nilai NGain untuk kelas IV.A sebesar 0,39, kelas IV.B 0,40, kelas IV.C 0,65. Media pembelajaran penjaskes atau PJOK berbasis web dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa berdasarkan data hasil evaluasi pretest dan posttest.

Kata Kunci: media pembelajaran berbasis web, PJOK

DEVELOPMENT OF A WEB-BASED LEARNING MEDIA MODEL FOR CLASS IV PHYSICAL EDUCATION IN PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL 03 OKU

ABSTRACT

This research aims to produce products in the form of web-based learning media for physical education. Knowing the level of feasibility and effectiveness of web-based PE learning media. This type of research is research and development (R&D). Development procedures include potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trials, product revision, usage trials, product revision, and mass production. Products in the form of web-based learning media in PJOK subjects. Web-based learning media products in PJOK subjects have been declared feasible as learning media based on the results of validation from material experts with an average value of 3.75 with the category "very valid", media experts with an average of 3.47 with the category "valid", small-scale field trials obtained an average of 4.37 with the category "very good, large-scale field trials obtained an average of 4.89 with the category "very good". The small-scale field trial obtained the NGain value for class IV.A of 0.39, class IV.B 0.40, class IV.C 0.65. Web-based PJOK learning media is proven by increasing student learning outcomes based on pretest and posttest evaluation data.

Keywords: *web-based learning media, physical education, PJOK*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran Penjas sekolah dasar merupakan tahapan yang dilalui anak untuk mempelajari berbagai hal. Seperti namanya, fasilitas ini memberikan informasi yang sangat mendasar kepada anak-anak. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum sekolah dasar adalah pendidikan jasmani. Gerak adalah bagian integral dari pendidikan, menggunakan aktivitas fisik sebagai alat untuk mengajar anak-anak berjuang untuk perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik. Gerak merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran pendidikan jasmani yang memiliki makna dan pengertian yang dinamis. Pembelajaran yang mampu menggali kreatifitas anak dalam bergerak dapat menjadi membantu pencapaian tujuan pembelajaran (S. Lestari, 2023). Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan via aktivitas jasmani, permainan dan/atau cabang olahraga dengan maksud untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral. Berkenaan dengan aspek fisik, tujuan utama pendidikan jasmani adalah untuk memperkaya perbendaharaan gerak dasar anak-anak sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Cerdas et al., 2022). Gerak dasar berjalan, berlari, dan melompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan pada siswa dasar. Disamping gerak dasar lokomotor terdapat gerak dasar non lokomotor dan gerak dasar manipulatif. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dasar siswa siswi sekolah dasar terpenuhi. Pada siswa sekolah dasar (SD) aktivitas fisik yang diberikan harus memiliki unsur kesenangan agar siswa/i sekolah dasar mau melaksanakan dan tujuan pendidikan jasmani tercapai (Di & Mekarpohaci, 2022).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan *organic*, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani bisa dengan melakukan berbagai aktivitas jasmani yang mencakup ruang lingkup pendidikan, demi mencapai tujuan yang diinginkan (Taek Bete & Kaleb Saidjuna, 2022). Pendidikan jasmani tersebut tidak hanya merupakan sebuah gerak badan, tapi juga alat yang strategis untuk membina karakter. Di dalam penjas dan olahraga banyak terkandung nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kejujuran, keberanian, kerja keras, pengendalian diri, tanggung jawab, kerja sama, keadilan, dan kebijaksanaan, menghargai lawan dan sebagainya yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas gerak dan dalam berbagai bentuk permainan (Rubiyatno & Suharjana, 2013). Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang (Ariana, 2016b). Pendidikan jasmani adalah suatu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, atau suatu pendidikan melalui proses adaptasi aktivitas-aktivitas jasmani/*physical activities* seperti organ tubuh, neuromuscular, intelektual, sosial, kultur, emosional, dan etika (Iyakrus, 2019).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penjas di SD adalah proses pendidikan yang mengutamakan aktivitas fisik dengan menggunakan gerak dasar seperti gerak dasar *non motoric* dan *manipulative*. Penjas juga membentuk karakter siswa dalam menjalani pembelajaran yang ada seperti disiplin, kerja sama kelompok, bertanggung jawab, percaya diri, dan saling menghormati lawan.

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi atau ilmu dalam proses belajar. Pembelajaran disebut dengan interaksi antar pengajar, peserta didik, serta materi yang disampaikan dari pengajar ke peserta didik (S. Lestari, 2023).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran mengatur jalannya kegiatan belajar agar peserta didik lebih fokus dan mengarahkan peserta didik dalam memperhatikan materi yang sedang diberikan. Media juga merupakan sarana untuk mentransfer pesan dalam pembelajaran itu sendiri, media bisa disebut media pembelajaran karena dalam media tersebut tersalurkan hal mengenai pembelajaran yang ada. Media pembelajaran cocok untuk semua jenjang salah satunya jenjang Sekolah Dasar. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam kelas maupun di rumah, media pembelajaran juga memudahkan pengajar dalam memberikan materi yang sedang berlangsung

dalam kegiatan belajar mengajar.

Penjas yang baik tidak terpisah dari peran pendidik di kelas. Pendidik harus menyiapkan strategi dan metode pengajaran yang tepat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan bahan ajar yang pendidik harus kuasai dengan baik sehingga tidak ada kesalahan dalam mengajar. Menciptakan suasana yang nyaman untuk memotivasi peserta didik untuk mengikutiproses pembelajaran penjas dan siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran yang dievaluasi dapat meningkatkan keefektivaan pembelajaran dan meningkatkan kualitas kinerja melalui aktivitas fisik. Anak usia sekolah dasar cenderung lebih menyukai jenis permainan yang berbeda. Kegiatan bermain yang mencakup berbagai keterampilan motoric dan bermain yang harus dikuasai siswa untuk berhasil dalam suatu permainan, namun pemilihan dan penguasaan media pengajaran juga harus sesuai dengan karakteristik siswa.

Pembelajaran penjas saat ini melibatkan media pembelajaran. Hal ini yang membuat tenaga pendidik saat ini lebih kreatif dan tenaga pendidik tidak perlu lagi mempraktekkan gerakan yang akan dilakukan di lapangan nanti. Peserta didik hanya perlu melihat dan memperhatikan media pembelajaran yang telah diberikan oleh tenaga pendidik. Penjas tak lepas dari aktivitas fisik maupun gerakan anggota tubuh, hal itu juga di SD masih banyak peserta didik yang kurang gerak kreativitas tenaga pendidik yang akan memengaruhi keaktifan peserta didik dalam mempelajari penjas, bagaimana peran penting media dan tenaga pendidik dalam mengarahkan peserta didik agar menyukai penjas atau aktivitas fisik itu sendiri.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa fakta yang ada mengenai media pembelajaran penjas di SD yaitu pentingnya pengaruh media pembelajaran yang nantinya akan dipraktekkan di lapangan ketika kegiatan belajar mengajar. Seperti yang kita tahu bahwa materi dasar penjas di SD adalah gerak dasar yang nantinya gerak dasar itu akan lebih didalami di jenjang sekolah berikutnya. Anak usia sekolah dasar juga cenderung

menyukai permainan, dari permainan itulah dapat dimodifikasi dalam permainan penjas yang modern dan menyenangkan bagi peserta didik di SD.

Perkembangan teknologi saat ini telah tumbuh cepat dan seringkali dalam menghadapi perubahan *era globalisasi* perusahaan atau organisasi menjadi kerajinan orientasi teknologi informasi. Perkembangan teknologi, khususnya di bidang komputer pribadi dan internet memiliki membuat perubahan pada bisnis atau mengatur kegiatan. Maka dari itu, perusahaan dan organisasi harus memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut untuk memudahkan penyelesaian berbagai masalah pekerjaan. Aplikasi *web* adalah contoh perkembangan teknologi dapat diakses dengan *browser web* melalui jaringan seperti internet atau intranet. *Web* juga merupakan perangkat lunak dikodekan dalam bahasa yang didukung *web browser* (seperti *HTML*, *JavaScript*, *AJAX*, *Java* dll) dan tergantung pada penjelajah untuk menampilkan aplikasi. *Website* adalah salah satu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman- halaman *web (web page)* yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang diletakan pada suatu *teks* atau *image*. *Website* dibuat pertama kali oleh Tim Bamers Lee pada pada tahun 1990. *Website* dibangun dengan menggunakan bahasa *HTML* dan memanfaatkan protokol komunikasi *HTTP* yang terletak pada application layer pada refensi layer OSI. Halaman *website* diakses menggunakan aplikasi yang menggunakan aplikasi yang disebut internet *browser* (Feri Efendi, 2017).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi berbasis *web* adalah perangkat lunak yang disimpan dalam *server* yang dapat diakses melalui *browser*. Program yang dikembangkan tentunya sesuai dengan konsep aplikasi yang akan dibuat nanti.

SDN 03 OKU merupakan salah satu sekolah yang paling terdampak penghentian kegiatan belajar-mengajar akibat pandemi *covid-19* 2 tahun lalu. Siswa harus belajar di rumah dan menerima materi dari pendidiknya melalui berbagai media. Memilih media pembelajaran yang tepat menjadi pertimbangan penting di masa pandemi *covid-19*. Media pembelajaran membantu siswa memahami materi pembelajaran yang diberikan, bahkan

ketika mereka belajar di rumah. Media pembelajaran berbasis *web* dinilai tepat karena mudah digunakan di sekolah maupun di rumah dan semua siswa dapat belajar. Hal inilah yang membuat kita perlu melanjutkan pembaharuan media pembelajaran agar dapat mengantisipasi keadaan yang pernah terjadi dahulu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru penjas di SD Negeri 03 OKU, diperoleh informasi bahwa peningkatan hasil belajar yang belum maksimal menyebabkan permasalahan pada mata Pelajaran penjas. Hal ini dikarenakan pandemi *covid-19* yang berlangsung selama bertahun-tahun di tanah air. Hasil belajar siswa yang rendah menunjukkan bahwa hal ini disebabkan 1) kurangnya pembelajaran gerak yang dilakukan siswa di pelajaran penjaskes, seperti pembelajaran biasanya, 2) kurangnya bahan ajar belajar mandiri 3) minimnya alokasi waktu untuk menjelaskan materi pelajaran 4) siswa mudah bosan dengan konsep dan monoton pembelajaran yang diterapkan guru, 5) sebagian siswa menggunakan *handphone* untuk mengakses internet dan medianya seperti *whatsapp*, *instagram*, *tiktok*, dan tayangan-tayangan di internet yang mengganggu minat belajar siswa, 6) guru juga bermasalah dengan media pembelajaran, 7) media pembelajaran penjas khususnya materi buku teks dan latihan soal sehingga kurang beragam dan inovatif. Adanya permasalahan tersebut disebabkan belum adanya media pendukung untuk belajar mandiri di rumah, dan variasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat dilakukan masih sangat kurang dan terbatas. Media pembelajaran sebelumnya sudah ada tapi dengan media buku dan jarang menggunakan media berbasis teknologi. Melihat permasalahan yang ada, maka satu pemikiran yang muncul adalah bahwa perlu menggunakan media pembelajaran berbasis *web* terkait pembelajaran penjas yang dapat diakses dengan mudah dan dimana saja. Media pembelajaran berbasis *web* merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke 22. Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran menggunakan *smartphone* dan *tablet* memiliki kekuatan untuk mentransformasi pengalaman belajar dan memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan media berbasis *web* yang menarik. *Web* yang dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dapat diakses dimana saja. *Web* ini berisikan materi

pembelajaran penjas untuk anak sekolah dasar kelas 4 dengan memuat beberapa fitur yang dapat dipilih oleh pengguna seperti fitur buku materi pelajaran yang dapat dilihat dengan sekali klik Jadi peserta didik dapat belajar dimana saja layaknya di sekolah ataupun bimbingan belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, sehingga perlu dilakukan penelitian mengenai media pembelajaran berbasis *Web* maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Media Pembelajaran Penjaskes Berbasis *Web* Kelas IV di SD Negeri 03 OKU”.

1.2 Permasalahan Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

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

1. Kejenuhan peserta didik terhadap proses pembelajaran.
2. Pemanfaatan model, metode, dan media pembelajaran yang belum baik.
3. Minimnya media pembelajaran penjas berbasis *web* di SD
4. Sebagian besar siswa memiliki akses menggunakan *handphone* dan internet, tetapi tidak menggunakannya dalam proses pembelajaran.

1.2.2 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi maka penelitian ini akan membatasi kajian permasalahan penelitian yang berfokus pada: Model Media Pembelajaran Penjaskes Berbasis *Web* Kelas IV Di SD Negeri 03 OKU.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan suatu rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana mengembangkan media pembelajaran penjaskes berbasis *web* di SD Negeri 03 OKU yang valid dan praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari produk yang diharapkan dapat menghasilkan model media pembelajaran penjaskes berbasis *web* yang valid, praktis dan mudah utuk dapat meningkatkan pembelajaran penjaskes pada peserta didik SD Negeri 03 OKU

1.4 Manfaat Penelitian

Pengembangan model media pembelajaran penjas berbasis web untuk meningkatkan pembelajaran penjas bermanfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penggunaan media berbasis *web* dapat membantu pendidik untuk memberikan materi yang

menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti dapat mempraktekkan penggunaan media pembelajaran berbasis *web* yang dapat digunakan untuk bahan ajar

2) Bagi Pendidik

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu pendidik dalam memilih media variatif dandiminati oleh peserta didik

3) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan peserta didik dapat menggunakan

media yang dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

4) Bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif di sekolah diharapkan akan mempengaruhi proses belajar peserta didik, dan apabila proses belajar baik akan diharapkan prestasi yang dapat diraih oleh peserta didik juga dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmia, M., & Belbachir, H. (2015). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. *Jurnal Bianglala Informatika* *Bianglala Informatika*, 3(3), 549–557. <https://doi.org/10.1007/s13226-018-0284-5>
- Aji, B. S., & Winarno, M. E. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Kelas VIII Semester Gasal. *Jurnal Pendidikan*, 1 no 7(April 2015), 267–283. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6594/2817>
- 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>
- Ariana, R. (2016a). *Loncatan Perkembangan Ilmu Keolahragaan Dan Pendidikan Jasmani*.
- Ariana, R. (2016b). Upaya Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Berbain Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Orkes Di SD Inpres Sikumana 2 Kupang. *PENDIDIKAN SOSIAL HUMANIORA*, 1(3), 80–90.
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1).
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 589–590.
- Cerdas, J., Pendidikan, S., Siswa, K., Tatap, B., Pendidikan, M., Olahraga, J., Selatan, K. B., Nugroho, M. F., Setiawan, I. B., Olahraga, K., Jambi, U., Muka, P. T., & District, S. B. (2022). *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*. 11, 39–47.
- Chartier, M. R. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Simulation & Games*, 3(2), 203–

218. <https://doi.org/10.1177/003755007200300206>

Di, P., & Mekarpoahaci, S. D. N. (2022). *Pengenalan Olahraga Tradisional Dalam Pembelajaran Penjas Di SDN Mekarpoahaci III*. 2(03), 88–93.

Feri Efendi, T. (2017). Pengembangan Website SMK Negeri 3 Sukoharjo. *Seminar Nasional Sistem Informasi, September*, 957–964.

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>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1–7. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16186>

Iyakrus, I. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>

Iyakrus, I., Kartika, M., Bayu, W. I., & Usra, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Android Pada Materi Pencak Silat*. 10, 274–284.

Iyakrus, I., Octavia, V., & Destriani, D. (2022). Minat Belajar PJOK melalui Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi. *Jurnal Penjakora*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/penjakora.v9i2.46339>

Lestari, S. (2023). Media Pembelajaran Digital Sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2018), 3951–3955.

- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Mahmudah, S. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 129. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>
- Mawardi. (2017). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40.
- Muslim, B., & Dayana, L. (2016). Sistem Informasi Peraturan Daerah (PERDA) Kota Pagar Alam Berbasis Web. *Eksplora Informatika*, 07(April), 36–49. <https://eksplora.stikom-bali.ac.id/index.php/eksplora/article/view/66/52>
- Mustafa, P. S. (2020). Kontribusi Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia dalam Membentuk Keterampilan Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3), 437–452. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.248
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Positif*, 1(1), 18–28.
- Purnomo Shidiq, A. A., Cahayani, P. M., Waluyo, W., & Iwandana, D. T. (2022). Tingkat Kreativitas Guru dalam Mengatasi Keterbatasan Prasarana Sarana Pembelajaran PJOK. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 6(1), 27–35. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v6i1.4480>
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., & Muna, M. K. (2019). Pemahaman Guru PJOK Tentang Standar Kompetensi Profesional. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.31258/jope.2.1.10-15>

- Rubiyatno, R., & Suharyana, S. (2013). Model Pembelajaran Penjas Melalui Permainan Untuk Pembentukan Karakter Kerja Sama, Tanggung Jawab Dan Kejujuran Siswa Sd. *Jurnal Keolahragaan*,1(2),166–175. <https://doi.org/10.21831/jk.v1i2.2572>
- Sari. (2019). *Media Pembelajaran*. 1–127.
- Sekar Purbarini Kawuryan. (2013). Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah Dan Pembelajarannya. *PPSD FIP UNY, c*, 1–6.
- Silviana Nur Faizah. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume, 1(2)*, 176–185.
- Standar, B., Pendidikan, D. A. N. A., Jasmani, P., & Raushanfikri, Z. (2022). *OLAHRAGA , DAN KESEHATAN*.
- Taek Bete, D. E., & Kaleb Saidjuna, M. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*,5(2),70–79. <http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>