

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN  
SEPAK TAKRAW BERBASIS WEB DI SMA  
MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Meutia Helmi**

**NIM : 06061082025136**

**PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TAHUN 2022**

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN SEPAK  
TAKRAW BERBASIS *WEB* DI SMA MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Meutia Helmi**

**Nomoe Induk Mahasiswa 06061082025136**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Mengesahkan :**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi,**

**Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Pembimbing,**



**Destriani, M.P**

**NIP. 198912012019032018**





**Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes**

**NIP. 196208121987021002**

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN SEPAK  
TAKRAW BERBASIS *WEB* DI SMA MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Meutia Helmi**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061082025136**

**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. Jyakrus, M.Kes  
NIP. 196208121987021002**



**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN SEPAK  
TAKRAW BERBASIS *WEB* DI SMA MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Meutia Helmi**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061082025136**

**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 : Prof. Dr. Hartati, M.Kes**



Two handwritten signatures are placed above two horizontal lines. The top signature is written in black ink and the bottom signature is written in blue ink.

**Palembang, 27 November 2023**  
**Mengetahui,**  
**Koordinator Program Studi,**



*Destriani*

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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meutia Helmi

NIM : 06061082025136

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Media Pembelajaran Sepak Takraw 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, 27 November 2023

Yang membuat pernyataan,



Meutia Helmi

NIM. 06061082025136

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Diawali dengan lantunan syukurku kepada Allah SWT, inginku ungkapkan rasa terima kasihku yang tak terhingga kepada orang-orang istimewa yang Allah SWT hadirkan dihidupku dan memberiku semangat, inspirasi, nasehat, do'a, dukungan, dan menemani setiap suka dan dukaku dalam perjuangan di bangku perkuliahan. Serta limpahan kasih sayang untukku baik yang tersirat maupun yang tersurat. Ku persembahkan karyaku ini untuk:

- ❖ Kedua Orang Tuaku, Papaku tercinta Eddy Helmi dan ibuku tersayang Desmawati yang telah memberikan pengorbanan dalam segala bentuk, apapun, cinta dan kasih sayang yang diberikan kepadaku serta ketulusan doa yang dipanjatkan tiada henti-hentiya untuk kesuksesanku yang selalu tercurahkan didalam setiap langkahku semoga apa yang telah ku capai saat ini bisa membuatmu bangga.
- ❖ Keluarga besar, kakak pertamaku dan kakak keduaku tersayang, yang selalu memberikan motivasi dan lelucon yang selalu menyemangatiku serta perhatian kepada ku dalam kondisi apapun.
- ❖ Dosen pembimbingku, Bpk Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes yang selalu memberikan motivasi disetiap langkah demi langkah kami anak bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini dan memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahanku dari awal sampai sekarang.
- ❖ Dosen pengujiku ibu Prof. Dr. Hartati, M.Kes yang selalu memberi motivasi, masukan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini dan memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan dari awal sampai sekarang.
- ❖ Koordinator prodi Penjaskes Unsri ibu Destriani, M.Pd yang telah memberikan kemudahan kepada saya dalam menyelesaikan pemberkasan skripsi.
- ❖ Teman terbaikku semasa perjuanganku Muhammad Redho yang selalu membantuku dan selalu menemani dari awal perkuliahan hingga saat ini.
- ❖ Pihak kemenpora yang sudah memberikan beasiswa untukku hingga beasiswa skripsi.

- ❖ Seluruh dosen dan karyawan admin prodi pendidikan jasmani dan kesehatan universitas sriwijaya.
- ❖ Keluarga besar ayah yang telah memberikan semangat kepada saya dalam mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Keluarga besar Alm Nazarudin (dari keluarga ibu) yang selalu memberikan dukungan terhadap saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Sahabatku Rani Arisca yang selalu menemaniku untuk bergibah dan ngejulid.
- ❖ Teman-teman satu bimbinganku Siska Saisada dan Ismah Nurmulkiah yang selalu membantuku dan memberikan semangat.
- ❖ Kucingku Omeng yang selalu menemaniku dan selalu menghiburku dengan tingkah lucunya.
- ❖ Teman-teman seperjuanganku seluruh mahasiswa Penjaskes Jakabaring
- ❖ Terkhusus terimakasih kepada diriku sendiri yang tidak pernah lelah, tidak pernah putus asa dan selalu kuat dalam situasi apapun.

--o0o--

Motto

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

- Q.S Ar Rum : 60 -

“Ketahuilah bahwa kemenangan bersama kesabaran, kelapangan  
bersama kesempatan, dan kesulitan bersama kemudahan”

- HR Tirmidzi –

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Model Media Pembelajaran Sepak Takraw 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 terimakasih kepada Prof. Dr. Iyakrus, 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 Prof. Dr. Hartati, 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, 16 November 2023

Penulis,



Meutia Helmi

NIM.06061082025136



## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa shalawat serta salam tercurah kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman, yang atas izin Allah SWT telah membawa perubahan besar bagi kehidupan umat manusia di dunia ini.

Alhamdulillah, berkat izin dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Model Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Web di SMA Muhammadiyah 3 Palembang”. Penulisan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik isi maupun penulisannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dan akan penulis terima dengan hati terbuka. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya untuk perpustakaan digital bagi mahasiswa penjaskes.

Wassalam,

Meutia Helmi

## ABSTRAK

Penelitian menghasilkan produk berupa media pembelajaran sepak takraw berbasis web. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran sepak takraw berbasis web. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan metode pengembangan sugiyono. Prosedur pengembangan meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi terbatas. Produk media pembelajaran berbasis web pada pembelajaran sepak takraw telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dengan nilai rata-rata 3.7 dengan kategori “sangat valid”, ahli media dengan rata-rata 3.27 dengan kategori “valid”, uji coba lapangan skala kecil diperoleh rata-rata 4.65 dengan kategori “sangat baik, uji coba lapangan skala besar diperoleh rata-rata 4.82 dengan kategori “sangat baik” untuk uji praktis. Uji coba efektif dilakukan pada 47 siswa dan didapatkan skor rata-rata N(gain) yaitu 0.848 dengan kategori “tinggi”, persentase N(gain) skor yaitu 84.8% dengan kategori “efektif”. Keefektifan media pembelajaran sepak takraw berbasis web dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa berdasarkan data hasil evaluasi pretest dan posttest.

**Kata Kunci:** media pembelajaran berbasis web, Sepak Takraw

**ABSTRACT**

*This research has produced a web-based Sepak Takraw learning media. This research aims to determine the feasibility and effectiveness of web-based Sepak Takraw learning media. This type of research is Research and Development (R&D) using the Sugiyono development method. The development procedure includes identifying potential and issues, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, usage testing, product revision, and limited production. In results, this web-based learning media product for Sepak Takraw is considered suitable for learning, based on the validation results from subject matter experts, with an average rating of 3.7, categorized as “very valid”, and from media experts, with an average rating of 3.27, categorized as “valid.” In small-scale field trials, it received an average rating of 4.65, categorized as “very good,” and in large-scale field trials, it received an average rating of 4.82, also categorized as “very good” for practical testing. An effective testing was also conducted with 47 students, which resulted in an average N(gain) score of 0.848, categorized as “high,” and an N(gain) score percentage of 84.8%, categorized as “effective.” The effectiveness of the web-based Sepak Takraw learning media is showed by the improvement in students’ learning outcomes based on pretest and posttest evaluation data.*

**Keywords:** *web-based learning media, Sepak Takraw.*

## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Hasil Penelitian .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Hakikat Sepak Takraw .....	8
2.1.1 Pengertian Sepak Takraw .....	8
2.1.2 Lapangan Permainan.....	10
2.1.3 Bola Takraw.....	11
2.1.4 Teknik Dasar dalam Permainan Sepak Takraw.....	11
2.2 Media Pembelajaran .....	16
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	17
2.3 Hakikat Aplikasi dan Website .....	17
2.3.1 Pengertian Aplikasi.....	17
2.3.2 Pengertian website .....	18
2.3.3 Media Pembelajaran Berbasis <i>Web</i> .....	19
2.4 Pembelajaran PJOK.....	19

2.5 Kerangka Berpikir .....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian .....	22
3.2 Prosedur Penelitian.....	23
3.2.1 Analisis Kebutuhan.....	24
3.2.2 Pengembangan Produk Awal Model Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis <i>Web</i> di SMA.....	24
3.2.3 Melakukan Validasi .....	25
3.2.4 Melakukan Uji Coba Lapangan .....	25
3.2.5 Revisi Produk.....	25
3.3 Uji Coba Produk .....	26
3.3.1 Desain Uji Coba.....	26
3.3.2. Subjek Uji Coba.....	27
3.3.3 Jenis Data.....	28
3.3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.3.5 Instrumen Penelitian.....	29
3.3.6 Analisis Data Angket.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	38
4.1 Hasil Penelitian.....	38
4.1.1 Deskripsi Persiapan Penelitian.....	38
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Media Ajar Berbasis <i>Web</i> .....	39
4.1.3 Wawancara Terhadap Guru PJOK.....	39
4.1.4 Analisis Kebutuhan Siswa .....	40
4.1.5 Tahapan Perencanaan .....	42
4.1.6 Tahap Pengembangan Produk Awal.....	42
4.1.7 Uji Coba Utama (Uji Coba Kelompok Kecil).....	46
4.1.8 Revisi Utama.....	47
4.1.9 Uji Coba Operasional (Uji Coba Kelompok Besar) .....	49
4.1.10 Revisi Produk Akhir .....	53
4.1.11 Pengimplementasian Produk.....	55
4.2 Pembahasan .....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60

5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran .....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	61

### DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lapangan Sepak Takraw .....	11
Gambar 2. 2 Bola Takraw .....	11
Gambar 2. 3 Sepak Sila.....	13
Gambar 2. 4 Sepak Kura .....	14
Gambar 2. 5 Teknik Memaha.....	14
Gambar 2. 6 Sepak Mula(servis).....	15
Gambar 2. 7 Sepak Tapak (Menapak).....	15
Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir .....	21
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian R&D .....	22
Gambar 4. 1 Tampilan Depan Website Sebelum Revisi .....	48
Gambar 4. 2 Tampilan Depan Website Setelah Revisi .....	48
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Dalam Website Sebelum Revisi .....	54
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Dalam Website Setelah Revisi .....	54

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Media .....	29
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Respon Kepraktisan Siswa .....	31
Tabel 3. 4 keterangan kevalidan.....	34
Tabel 3. 5 Pedoman Penskoran Angket Respon Siswa.....	34
Tabel 3. 6 Pedoman Kualifikasi Angket Respon Siswa.....	35
Tabel 3. 7 Pedoman Penskoran Angket Respon Siswa.....	35
Tabel 3. 8 Pedoman Kualifikasi Angket Respon Siswa.....	36
Tabel 3. 9 Analisis Persentase Pencapaian Tanggapan Siswa .....	36
Tabel 3. 10 klasifikasi Gain (Hake,1998) .....	37
Tabel 3. 11 Kategori Tafsiran Efektivitas .....	37
Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan Persiapan Peneltian.....	38
Tabel 4. 2 validasi materi .....	43
Tabel 4. 3 Validasi media.....	44
Tabel 4. 4 Rata-Rata Hasil Penilaian Validator .....	45
Tabel 4. 5 Uji Coba Praktis (Kelompok Kecil).....	46
Tabel 4. 6 Tabel Uji Coba Praktis(Kelompok Besar) .....	49
Tabel 4. 7 Uji coba efektif.....	51
Tabel 4. 8 Rata-Rata Hasil Uji Efektif.....	53

**DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran 1. Riwayat Hidup .....</b>	<b>66</b>
<b>Lampiran 2 Usul Judul.....</b>	<b>67</b>
<b>Lampiran 3. Persetujuan Seminar Proposal .....</b>	<b>68</b>
<b>Lampiran 4. Bukti Perbaikan Proposal .....</b>	<b>69</b>
<b>Lampiran 5. SK Penelitian .....</b>	<b>70</b>
<b>Lampiran 6. SK Pembimbing .....</b>	<b>71</b>
<b>Lampiran 7. Lembar Validasi Media .....</b>	<b>73</b>
<b>Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Media.....</b>	<b>76</b>
<b>Lampiran 9. Lembar Validasi Materi.....</b>	<b>77</b>
<b>Lampiran 10. Surat Keterangan Validasi Materi.....</b>	<b>80</b>
<b>Lampiran 11. Analisis Kebutuhan .....</b>	<b>81</b>
<b>Lampiran 12. Uji Praktis.....</b>	<b>85</b>
<b>Lampiran 13. Uji Efektif .....</b>	<b>91</b>
<b>Lampiran 14. Tampilan Website .....</b>	<b>97</b>
<b>Lampiran 15. Persetujuan Seminar Hasil .....</b>	<b>99</b>
<b>Lampiran 16. Buku Bimbingan Skripsi .....</b>	<b>100</b>
<b>Lampiran 17. Dokumentasi Lapangan .....</b>	<b>102</b>
<b>Lampiran 18. Dokumentasi di Kelas.....</b>	<b>105</b>
<b>Lampiran 19. Surat Selesai Penelitian .....</b>	<b>108</b>



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi pada saat ini berkembang cukup pesat sehingga ilmu teknologi tidak dapat di pisahkan dalam berbagai disiplin ilmu lain-lainnya, tak terkecuali ilmu olahraga. Banyak inovasi teknologi olahraga yang muncul kita lihat akhir-akhir ini, tentu dengan pengembangan ini diharapkan olahraga semakin maju dan populer di tengah masyarakat sehingga masyarakat semakin gemar melakukan olahraga (Garcia & Badri, 2019). Di era sekarang, sangat begitu luar biasanya perkembangan teknologi disetiap bidangnya, terkhusus dalam bidang olahraga itu sendiri, alat-alat digital olahraga saat ini sangat mempermudah untuk digunakan. Selain itu juga ada banyak perubahan dan perkembangan yang terjadi dalam pembelajaran dalam dunia pendidikan terlebih dalam pembelajaran PJOK, perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan menuntut guru PJOK untuk memiliki teknik pembelajaran yang bervariasi. Menurut (Bayu et al., 2021) guru pendidikan membutuhkan teknologi untuk membantu tugasnya dalam mengelola pembelajaran. Salah satu tugas yang harus dilakukan oleh guru untuk mengevaluasi pembelajaran hasil siswa.

Perkembangan teknologi modern tidak dapat dipisahkan dari orang-orang yang memiliki ide dan kreativitas yang tinggi. Sehingga dengan adanya perkembangan teknologi saat ini dapat digunakan atau diakses dengan mudah oleh orang lain. Perkembangan dan kemajuan teknologi dalam bidang olahraga juga sangat diperlukan untuk memajukan prestasi olahraga. Penggunaan teknologi untuk meningkatkan performa para atlet. Olahraga yang membina dan mengembangkan atlet secara terencana, bertahap, dan berkesinambungan melalui kompetisi untuk mencapai keberhasilan dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam lingkup sekolah dibutuhkan fasilitas penunjang agar terciptanya pembelajaran yang baik dan lancar, fasilitas yang baik serta kelengkapan sarana dan prasarana pendidikan jasmani dan kesehatan harus dimiliki sebuah sekolah, guna tercapainya proses belajar mengajar yang baik (Sudibyo & Nugroho, 2020). Lengkapinya sarana

prasana disekolah akan menjadi penunjang dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

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(Hartati et al., 2018) . Proses pembelajaranpun tidak bisa lepas dari media sebagai penunjang dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna(Hasan et al., 2021). media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar , maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran(Rohani, 2019). Media pembelajaran digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran agar pembelajaran tersebut dalam berjalan dengan baik dengan bantuan media.

Media pembelajaran sendiri terdiri dari beberapa komponen intruksional yang akan meliputi orang, pesan, dan juga peralatan, dan media sendiri merupakan sebuah wahana yang dapat menyalurkan informasi mengenai pelajaran atau informasi pesan(Noka Sitepu, 2021). Meskipun dalam penggunaannya jenis-jenis teknologi dan media sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam membantu kegiatan

pembelajaran, namun secara umum terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Diantara kelebihan atau kegunaan media pembelajaran yaitu: Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka), Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, filmbingkai, film atau model, Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar, Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan tame lapse atau high speed fotografi, Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

Menurut (A. B. Smith et al., 2023) Materi pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak materi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. 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. Sejak akhir tahun 2019, dunia dihadapkan dengan pandemi virus Corona yang menyebabkan banyak negara di penjuru dunia mengambil kebijakan khusus pada bidang pendidikan, yaitu meniadakan kelas-kelas tatap muka dan siap tidak siap sekolah harus mengganti pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Hal ini menjadikan media pembelajaran digital memiliki peranan yang semakin penting. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital sangat membantu siswa dalam memahami konsep matematika yang abstrak meskipun pembelajaran harus dilakukan dalam jarak jauh. (Khairunnisa & Ilmi, 2020). Semakin tinggi motivasi dan disertai perhatian orang tua yang tinggi dan baik maka semakin baik pula hasil belajar peserta didik (Iyakrus et al., 2022). Teknologi digital adalah teknologi yang dioperasikan dengan menggunakan system komputerisasi, sistem tersebut didasari

dari bentuk informasi sebagai nilai numeris 0 dan 1 yang mengidentifikasi tombol hidup dan mati. Teknologi digital juga dapat dikatakan teknologi nirkabel, maksudnya adalah teknologi ini memanfaatkan signal sebagai sarana penghubung kepada medianya sebagai penyampai pesan. Sinyal digital mempunyai keistimewaan tersendiri bahwa kecepatan yang di kirimkan olehsinyal tersebut melebihi kecepatan cahaya yang mana sistem ini tidak ditemukan dalam teknologi analog.

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 kesekolah. 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.

Teknologi dan pendidikan harus disatukan di era yang serba modern ini agar ada pembaruan di dunia Pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman. Teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penting untuk menggunakan teknologi yang berkualitas tinggi agar dapat memberikan dampak yang maksimal (Hattie & Donoghue, 2016). Hal yang sama harus kita kembangkan pada Pendidikan jasmani dimana kegiatan yang biasa dilakukan di lapangan dengan bantuan teknologi akan lebih menarik. 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, 2018). Pendidikan jasmani di sekolah berhubungan dengan aktivitas fisik siswa dimana siswa tidak hanya belajar di kelas tapi juga belajar di lapangan untuk

meningkatkan kebugaran jasmani mereka. Permainan-permainan yang ada dalam pembelajaran PJOK melibatkan aktivitas fisik siswa. Permainan yang ada dalam PJOK yaitu ada permainan bola besar dan permainan bola kecil, yang kita ketahui permainan bola besar diantaranya ada sepak takraw.

Sepak takraw menjadi salah satu cabang unggulan Indonesia dalam mendapatkan berbagai medali di Internasional yang telah menciptakan para pelatih dan SDM berpengalaman secara nasional dan internasional (Gani et al., 2022). Saat ini sepak takraw sangat populer di kalangan masyarakat setelah melihat siaran langsung di televisi pada saat pagelaran *Asian Games* pada tahun 2018 di Jakarta-Palembang dengan meraih medali emas, sehingga baik di kota, di desa, dari anak-anak sampai orang tua, laki-laki dan perempuan mengetahui sepak takraw. Olahraga ini pada awalnya hanya sebagai hiburan, mencari keringat, dan juga rekreasi, sepak takraw menjadi sarana peningkatan prestasi dan mampu mengharumkan nama setiap individu, klub, daerah, bahkan nama Bangsa Indonesia di kejuaraan-kejuaraan tingkat daerah, nasional, sampai dengan internasional. Untuk dapat bermain sepak takraw dengan baik, maka yang harus diperhatikan adalah memiliki dan menguasai keterampilan-keterampilan dalam bermain sepak takraw. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan individual dan keterampilan penguasaan pertandingan.(Hakim et al., 2023)

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan (Panjaitan et al., 2022) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 dengan menunjukan hasil rata-rata 95,48% implementasi dilaksanakan pada 15,16 dan 18 Desember 2021 secara hybrid pada kelas X SMA Taruna PBD Medan dengan jumlah peserta sebanyak 35 orang. Pembaruan yang akan peneliti kembangkan dari media pembelajaran berbasis web yaitu membuat tampilan web semenarik mungkin dan membuat sebuah website yang mudah diakses baik melalui hp ataupun laptop. Dari Uraian permasalahan diatas, maka penulis tertarik melakukan sebuah penelitian yang harapannya dapat untuk mempermudah bagi siswa dan siswi di Sekolah

Olahraga Negeri Sriwijaya untuk belajar speak takraw melalui web dan dengan mudah dapat diakses di handphone/laptop perajar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Belum adanya media pembelajaran berbasis web pada pembelajaran sepak takraw.
2. Media pembelajaran yang monoton tidak mampu menarik minat belajar siswa.
3. Kurangnya minat belajar siswa membaca buku
4. Belum diberdayakannya media pembelajaran speak takraw berbasis web di SMA Muhammadiyah 3 Palembang

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi, maka penelitian ini dibatasi pada model aplikasi media pembelajaran sepak takraw berbasis web pada siswa sekolah menengah atas.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Memperhatikan identifikasi masalah tersebut maka peneliti menyusun rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana:

1. Bagaimana pengembangan model media pembelajaran sepak takraw berbasis web yang valid dan praktis di SMA?
2. Apakah pengembangan model media pembelajaran sepak takraw berbasis web efektif meningkatkan hasil belajar siswa di SMA?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan model media pembelajaran sepak takraw berbasis web yang valid dan praktis di SMA.

2. Untuk mengetahui dengan adanya pengembangan model media pembelajaran sepak takraw berbasis web efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA?

### **1.6 Manfaat Hasil 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 Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu guru dalam menyiapkan bahan ajar sepak takraw berbasis web
- b. Memberikan pengetahuan kepada guru untuk mengajar menggunakan model aplikasi media pembelajaran sepak takraw berbasis web
- c. Untuk berinovasi mengembangkan model aplikasi media pembelajaran sepak takraw berbasis web

## DAFTAR PUSTAKA

- A. B. Smith, . J. Jones, & K. K. Brown. (2023). The Impact of Learning Materials on Students' Learning Outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 100.
- Agusti, E. (2022). *Jurnal Ilmiah Teknik Perancangan Aplikasi Invoice Berbasis Mobile Studi Kasus Umkm*.
- Aji, T. (2013). Pola Pembinaan Prestasi Pusat Pendidikan dan Latihan Pelajar (PPLP) Sepak Takraw Putra Jawa Tengah Tahun 2013 Tri Aji\*. In *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia* (Vol. 3). <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki>
- Arsyad. (2023). Teori dan Implementasi Pemrograman Web. In *Teori dan Implementasi Pemrograman Web* . Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bakti Saputro, D. (2017a). Pengembangan Variasi Latihan Sepak Sila Sepak Takraw Untuk Tingkat Pemula. *IPJ*, 1(2). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jko>
- Bakti Saputro, D. (2017b). Pengembangan Variasi Latihan Sepak Sila Sepak Takraw Untuk Tingkat Pemula. *IPJ*, 1(2). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jko>
- Bayu, W. I., Yusfi, H., Syafaruddin, S., Al Ikhsan, A. I., Lusiana, L., & Waldo, K. (2021). Needs Analysis of Development Digital-Based Physical Fitness Test Application. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 5(3), 597–603. <https://doi.org/10.33369/jk.v5i3.17763>
- Dr. H. Azhar Arsyad, M. Pd. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Web . In *Media Pembelajaran Berbasis Web* . Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama .
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran BerbasisTeknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*.
- Gani, A., Hanif, S., & Ali, M. (2022). Pelatihan Penerapan Model Latihan Sepak Takraw Untuk Pelatih Di Jakarta Timur. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Hakim, L., Hanafi, M., & Muhyi, M. (2023). Pacu Prestasi Olahraga Sepak Takraw Berbasis Kepulauan dalam Perspektif Sports Science di Kabupaten Gresik. *Pacu Prestasi Olahraga Sepak Takraw Berbasis Kepulauan Dalam Perspektif Sports Science Di Kabupaten Gresik*, 9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7596900>
- Hartati, H., Giartama, G., Destriani, D., & Victorian, A. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Integratif Penjasorkes Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*.
- Hartati, Pranata, D., Afrizal, & Victorian, A. R. (2019). Pengembangan Model Aplikasi Tes Fisik Cabang Olahraga Bola Voli pada Pusat Pendidikan dan Latihan Pelajar Daerah (PPLPD) Kabupaten Musi Banyuasin. *Journal Physical Education, Health and Recreation*.



- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Hattie, J., & Donoghue, G. (2016). The Impact of Technology on Student Learning: A Meta-Analysis of the Research. *Educational Technology Research and Development*, 4, 850–914.
- Herminingsih, H., Nurdin, N., & Saguni, F. (2022). *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0) Pascasarjana Universitas Islam Negeri Datokarama Palu 2022, Volume 1 Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. 1.*  
<https://kiiies50.uindatokarama.ac.id/>
- Hidayah, N. (2013). Pengertian Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12.
- Hidayat. (2023). Pengertian Media dan Jenis-Jenis Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Huda, A. K. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 22 Semarang. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 6.
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). *Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk* (Vol. 1, Issue 2).
- Ibeng. (2021). Olahraga sebagai Upaya Meningkatkan Kesehatan Mental. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*, 3.
- Ilmu, J., Undiksha, K., Nengah Wiraguna, I., Lanang, G., Parwata, A., Ketut Semarayasa, I., Pendidikan, P., Kesehatan, J., Jurusan, R., Olahraga, P., Olahraga, F., & Kesehatan, D. (2020). *Motivasi Mengikuti Pembelajaran Pjok Peserta Didik Sma Di Kecamatan Bangli Dalam Pembelajaran Daring*.
- Istiqomah, Aini, N., & Srirahayu endang. (2019). Penggunaan Metode Pengembangan 10 Langkah Borg dan Gall dalam Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8, 213–220.
- Iyakrus. (2018a). *Nutritional Intake Level Of Sepaktakraw Athletes In Sekolah Olahraga Negeri Sriwijaya (Sons) Palembang South Sumatra*.
- Iyakrus. (2018b). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *ALTIUS : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7, 168–173.
- Iyakrus, I., Mikail, I., Usra, M., Waluyo, W., & Bayu, W. I. (2022). Motivasi Belajar dan Perhatian Orang Tua: Apakah Mempengaruhi Hasil Belajar pada Masa Pandemi Covid-19? *Physical Activity Journal*, 3(2), 129.  
<https://doi.org/10.20884/1.paju.2022.3.2.5459>
- 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>

- Januarisman, E., Ghufroon Smk N, A., Nusa, K., Barat, T., & Yogyakarta, U. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166–182.
- Kamaruzzaman, M., A., & Nordin, N. (2019). The Effect of Sepak Takraw Training on the Physical Fitness and Performance of Youth Players. *Journal of Sports Science and Medicine*, 4, 638–646.
- Karisma Putri, N., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1, 133–143.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Lestari, N. (2023). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Penamuda Media.
- Marah Doly Nasution, & Wita Oktaviani. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020. *JOURNAL MATHEMATICS EDUCATION SIGMA (JMES)*.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1.
- Muhajir. (2023). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan . In *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Natasya, P., Fadillah, N., Rizal Gaffar, M., Bisnis, A., Administrasi, J., Politeknik, N., & Bandung, N. (2023). Perancangan Dan Pembuatan Company Profile Berbasis Website Menggunakan Cms Wordpress Pada Kafe Kajja Korean Street Food Di Garut. In *Applied Business and Administration Journal* (Vol. 2).
- Noka Sitepu, E. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, 1. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nurulhuda, A. (2022). Pengertian Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

- Perwiranegara, & Sukendro. (2021). Pengertian Olahraga dan Manfaatnya bagi Kesehatan. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 1.
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan. *LITERASI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 4, 19–31.
- Purnama, S. (2019). Metode Pengembangan 10 Langkah Borg dan Gall: Sebuah Tinjauan Pustaka. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3.
- Purwanto, D., Rifandy, A. A., & Sardiman, S. (2022). Analisis Kemampuan Teknik Dasar Permainan Sepak Takraw Pada Tim Kabupaten Toli-Toli. *PENJAGA : Pendidikan Jasmani & Olahraga*, 2(2), 35–41. <https://doi.org/10.55933/pjga.v2i2.296>
- Putra, F. W., Suwo, R., & Nasarudin. (2020). Hubungan Persepsi Kinestetik Dengan Keterampilan Sepak Sila Pada Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1), 41–46.
- Putra, M. A., & Saputra, A. D. (2023). A Systematic Review of the Effects of Sepak Takraw Training on Physical Fitness. *Journal of Physical Activity and Health*, 1, 11–20.
- Putri, K. K., & Marsigit. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Lingkaran Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VII. 39–49.
- Ricardus Natal, Y., Ragang, A., Kesehatan, P. J., Rekreasi, D., Tinggi, S., Dan, K., Pendidikan, I., & Bakti, C. (2021). Pengembangan Model Latihan Teknik Dasar Sepak Kura Berbantuan Alat Dalam Permainan Sepak Takraw Bagimahasiswa Program Studi Pjkr Stkip Citra Bakti (Vol. 5, Issue 2).
- Rohani. (2019). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Is Nasionaly* , 10, 31–41.
- Sabri, A. (2023). Pembelajaran di Sekolah Dasar. In *Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada .
- Sadiman, A. S. (2016). Pengertian Media Pembelajaran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Elektronik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2, 470–477.
- Silvi Aryanti, dan, Resah Pratama, R., & Destriana, D. (2021). Sosialisasi Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Video Pada. *Journal Berkarya Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.24036/jba.0302.2021.14>
- Sinaga, B., & Kurmia, J. S. (2023). Perancangan Sistem Penjualan Material Bangunan Pada Ud. Mulya Sentosa Bebas Web E-Commerce. 10(1).
- Sudibyoy, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Menengah Pertama Di

- Kabupaten Pringsewu Tahun 2019. In *Journal of Physical Education (JouPE)* (Vol. 1, Issue 1).
- Sudirman. (2015). Perbandingan Latihan Smash Antara Bola Dilambung Sendiri dengan Bola Dilambung Teman Terhadap Kemampuan Smash Kedeng Dalam Sepak Takraw Siswa SDN 57/X Kampung Laut Kecamatan Kuala Jambi Kabupaten Tanjung Jabung Timur. *Latihan Smash Permainan Sepak Takraw*.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmana, A., & Muharram, A. (2017). SepakTakraw (Metodik dan Teknik Pembelajaran Sepak Takraw. In *book*.
- Sulaiman. (2014). Alat Tes Keterampilan Sepak Takraw Bagi Atlet Sepak Takraw Jawa Tengah. In *Journal of Physical Education* (Vol. 1, Issue 2). Dipublikasikan. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs>
- Sulistiyowati. (2022). Pengertian Potensi dan Masalah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 2*, 1–10.
- Surahni. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai Sarana Pendidikan Moral*.
- Sutha, O. G. (2022). Revisi Desain: Pengertian, Tujuan, dan Manfaat. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, 1*.
- Suyanto. (2022). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: PT RajaGrafindo Persada.
- Tanujaya, C. (2017). PERANCANGAN STANDART OPERATIONAL PROCEDURE PRODUKSI PADA PERUSAHAAN COFFEEIN. In *PERFORMA: Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis* (Vol. 2, Issue 1).
- Wahyudi, R. (2022). Uji Coba Kelompok Kecil dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 23*.
- Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. 19, 1*. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>