

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEPAK TAKRAW BERBASIS *WEBSITE* BAGI MAHASISWA PROGRAM
STUDI PENJASKES FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

TESIS

LISA ANGGRAENI

06042682226008

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEPAK TAKRAW BERBASIS *WEBSITE* BAGI MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENJASKES FKIP UNIVERSITAS
SRIWIJAYA**

TESIS

Oleh

LISA ANGGRAENI

06042682226008

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga

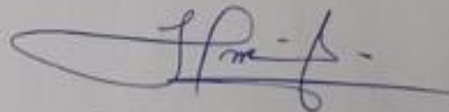
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



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

Pembimbing II



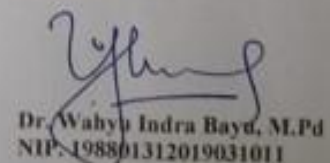
**Dr. Herri Yusfi, M.Pd
NIP. 198707022013111201**

Dekan



**Dr. Hartono, M.A.
NIP. 196710171993011001**

KPS Magister Pendidikan Olahraga



**Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd
NIP. 198801312019031011**

TELAH DIUJIKAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEPAK TAKRAW BERBASIS *WEBSITE* BAGI MAHASISWA PROGRAM
STUDI PENJASKES FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA

Oleh
LISA ANGGRAENI
06042682226008

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 15 Desember 2023

TIM PENGUJI

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

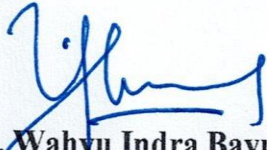
2. Sekretaris : Dr. Herri Yusfi, M.Pd

3. Anggota : Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes

4. Anggota : Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd

5. Anggota : Dr. Arizky Ramadhan, M.Pd

Palembang, Januari 2024
Mengetahui,
KPS Magister Pendidikan Olahraga


Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd
NIP 198801312019031011

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lisa Anggraeni

NIM : 06042682226008

Program Studi : Magister Pendidikan Olahraga

Menyatakan dengan sungguh – sungguh bahwa tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sepaktakraw Berbasis *Website* Bagi Mahasiswa Program Studi Penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya”** ini adalah benar – benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau 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 tesis ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang di jatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh – sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2023

Yang membuat pernyataan




Lisa Anggraeni

NIM. 06042682226008

PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya tesis ini bisa selesai diwaktu yang tepat.

Skripsi atau Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

- Papa dan Mama, Kahaidir Azwar dan Lisyati terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
- Suamiku Ramah Buana Putra dan Putri sulungku, yang selalu menemani hari – hariku dalam perjuangan meyelesaikan studi ini baik suka maupun duka.
- Untuk Mertuaku Nur Asmaran dan Kaptiana, yang selalu mensupport apapun keputusan kami untuk masa depan anak – anaknya.
- Untuk kakakku pertamaku Mas Toni dan Iparku Helda serta Keponakanku ayuk fika, adk fiya dan adk aira, terimakasih untuk doa, nasehat, masukan dan semangatnya selama ini.
- Untuk kakakku yang kedua Willy Ramadhan dan Ana Fitriana serta Keponakanku abang zio, kak saka, ayuk adis dan adek ahmad, terimakasih doa dan semangatnya
- Kepada semua teman-teman, saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya persembahkan tesis ini untuk kalian semua

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia ilmu pada hamba-Nya, atas kebesaran dan keagungan-Nya sehingga tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis *Website* bagi Mahasiswa Program Studi Penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya” ini dapat terselesaikan.

Ucapan terima kasih dan penghargaan khusus yang sebesar-besarnya kepada Prof.Dr.Iyakrus dan Bapak Dr. Herry Yusfi , M.Pd., selaku pembimbing dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada tim penguji, Bapak Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes, Bapak Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd dan Bapak Dr. Arizky Ramadhan, M.Pd. yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan serta arahan-arahan dan bimbingan agar penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik. Serta ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Dr. Sardianto Markos Siahaan, M.Si., M.Pd. dan Bapak Dr. Arizky Ramadhan, M.Pd. selaku tim validator yang telah memberikan masukan dan saran dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih tak lupa pula disampaikan kepada Prof. Dr. Taufik Marw, S.E., M.SI. selaku Rektor Universitas Negeri Sriwijaya, Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pascasarjana Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Sriwijaya, yang telah memberikan kemudahan kepada penulis, baik pada saat mengikuti perkuliahan, maupun pada saat pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan.

Tidak sedikit kendala yang dialami oleh penulis, tetapi berkat usaha, doa, bantuan, serta dorongan dari berbagai pihak, maka semua kendala dapat teratasi. Kepada semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan di sini, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesejahteraan di dunia dan kebahagiaan di akhirat kelak, Amin.

Pelembang, Januari 2024
Penulis

Lisa Anggraeni

DAFTAR ISI

BELANGKO PENGESAHAN TESIS	ii
PERSEMBAHAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Penelitian	5
1.3 Identifikasi Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Teori	7
2.2 Hakikat Metode dan Pengembangan (R&D)	7
2.3 Hakekat Sepak Takraw	9
2.4 Hakikat Media Pembelajaran	25

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	25
2.4.2 Perkembangan Media Pembelajaran	26
2.4.3 Ciri – ciri Media Pembelajaran	27
2.4.4 Manfaat Media Pembelajaran	27
2.4.5 Jenis – jenis Media Pembelajaran	28
2.5 Hakikat Aplikasi <i>Website</i>	30
2.5.1 Pengertian <i>Website</i>	30
2.5.2 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	31
2.5.3 Fungsi dan Manfaat Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	31
2.6 Penelitian Yang Relevan	32
2.7 Kerangka Berpikir	33
BAB II METODE PENELITIAN	35
3.1 Jenis Penelitian	35
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	35
3.3 Subjek Penelitian	35
3.4 Rancangan Penelitian	35
3.5 Prosedur Penelitian	37
3.6 Instrumen Penelitian	40
3.7 Teknik Pengumpulan Data	45
3.8 Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	50
4.1 Hasil Penelitian	50

4.1.1	Gambaran Umum Hasil Pengembangan	50
4.1.2	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis <i>Website</i>	50
4.1.2.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	51
4.1.2.2	Tahap Desain (<i>Design</i>)	54
4.1.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	70
4.1.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	91
4.1.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	108
4.2	Pembahasan	109
4.3	Tata Cara Penggunaan <i>Website</i>	112
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		114
5.1	Kesimpulan	114
5.2	Saran	114
DAFTAR PUSTAKA		116
LAMPIRAN		121

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kuisisioner Wawancara	41
Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3.3 Lembar Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3.4 Angket Respon Kepraktisan Mahasiswa	44
Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan.....	47
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kepraktisan.....	48
Tabel 3.7 Interval Skor Penentuan Tingkat Penguasaan Peserta Didik.....	49
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar	52
Tabel 4.2 Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	53
Tabel 4.3 Konsep Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	54
Tabel 4.4 Rencana Pembelajaran Semester (RPS).....	71
Tabel 4.5 Materi yang akan Diimplemetasikan	74
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Validasi Media Sebelum Revisi.....	75
Tabel 4.7 Hasil Validasi Media Sesudah Revisi	76
Tabel 4.8 Hasil Perbandingan Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi 78	
Tabel 4.9 Hasil Uji Ahli Materi Sebelum Revisi	79
Tabel 4.10 Hasil Uji Ahli Materi Sesudah Revisi.....	80
Tabel 4.11 Hasil Perbandingan Materi Pembelajaran Sepak Takraw Sesudah dan Sebelum Revisi	82

Tabel 4.12 Hasil Responden Mahasiswa pada Uji Kelompok Kecil	93
Tabel 4.13 Deskripsi Data Hasil Nilai Mahasiswa (<i>Pretest</i>)	94
Tabel 4.14 Hasil Persentase Ketuntasan Belajar	95
Tabel 4.15 Deskripsi Data Hasil Nilai Mahasiswa (<i>Posttest</i>)	96
Tabel 4.16 Hasil Persentase Ketuntasan Belajar	96
Tabel 4.17 Daftar Perbandingan hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Kelompok	
Kecil	97
Tabel 4.18 Hasil Responden Mahasiswa pada Uji Kelompok Kelompok Besar .	99
Tabel 4.19 Deskripsi Data Hasil Nilai Mahasiswa (<i>Pretest</i>)	100
Tabel 4.20 Hasil Persentase Ketuntasan Belajar	101
Tabel 4.21 Deskripsi Data Hasil Nilai Mahasiswa (<i>Posttest</i>)	102
Tabel 4.22 Hasil Persentase Ketuntasan Belajar	102
Tabel 4.23 Daftar Perbandingan hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Kelompok	
Besar	103
Tabel 4.24 Hasil Kuisisioner Siswa Kelompok Kecil Terhadap Media Pembelajaran	
Sepak Takraw Berbasis <i>Website</i> yang Dikembangkan	105
Tabel 4.25 Hasil Kuisisioner Siswa Kelompok Besar Terhadap Media Pembelajaran	
Sepak Takraw Berbasis <i>Website</i> yang Dikembangkan	106
Tabel 4.26 Tabel Evaluasi produk	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pendekatan ADDIE	8
Gambar 2.2 Lapangan Sepak Takraw	14
Gambar 2.3 Tiang Net dan Jaring	15
Gambar 2.4 Bola Takraw	16
Gambar 2.5 Sepak kura/kuda	18
Gambar 2.6 Sepak Sila	19
Gambar 2.7 Sepak Cungkil	19
Gambar 2.8 Sepak Badek	20
Gambar 2.9 Sepak Tapak / Menapak	21
Gambar 2.10 Memaha/Kontrol Paha.....	21
Gambar 2.11 Mendada	22
Gambar 2.12 Teknik Kepala	22
Gambar 2.13 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian	36
Gambar 3.2 Rancangan DFD Level 0	37
Gambar 3.3 Rancangan DFD Level 1	38
Gambar 3.4 Use Case Diagram	39
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Home	40
Gambar 4.1 Mensewa <i>Hosting</i> di Rumah <i>Website</i>	55
Gambar 4.2 Mensewa <i>Domain</i> di Rumah <i>Website</i>	56
Gambar 4.4 <i>Softaculus</i>	56
Gambar 4.5 Halaman utama <i>Softaculus</i>	57
Gambar 4.6 Kolom <i>in Directory</i>	58
Gambar 4.7 Intalasi <i>Wordpress</i>	59
Gambar 4.8 Progres Bar	60
Gambar 4.9 Halaman <i>Post Instal Overview</i>	60
Gambar 4.10 <i>Website</i> ruangtakraw.com	61
Gambar 4.11 Tampilan Desktop	61

Gambar 4.12 Tampilan Mobile Android/IOS	62
Gambar 4.13 Tampilan Versi Desktop	62
Gambar 4.14 Tampilan Versi Mobile Android/IOS	63
Gambar 4.15 Memasukkan Materi	63
Gambar 4.16 Desain Cover Sejarah Sepak Takraw	64
Gambar 4.17 Desain Cover Peraturan Permainan Sepak Takraw	64
Gambar 4.18 Desain Cover Permainan Sepak Takraw	65
Gambar 4.19 Uploud Materi Kedalam <i>Website</i>	65
Gambar 4.20 Memilih File	66
Gambar 4.21 Materi Tersimpan Pada <i>Website</i>	66
Gambar 4.22 Materi yang Akan Dimasukkan Di Vidio	67
Gambar 4.23 Rancangan Intro	67
Gambar 4.24 Isi Dari Vidio	68
Gambar 4.25 Bagian Penutup	68
Gambar 4.26 Memberikan Musik Kedalam Vidio	69
Gambar 4.27 Mengupload Vidio Kedalam <i>Website</i>	69
Gambar 4.28 Isi Vidio Dalam <i>Website</i>	70
Gambar 4.29 Histogram Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan II	78
Gambar 4.30 Histogram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan II	81
Gambar 4.31 Tutorial Produk Versi Dekstop	83
Gambar 4.32 Cara Memilih Pembelajaran Sesuai Jenjang	83
Gambar 4.33 Menu Materi	84
Gambar 4.34 Menu Kuis	84
Gambar 4.35 Menu Teknik Dasar Permainan Sepak Takraw	85
Gambar 4.36 Menu Chat	85
Gambar 4.37 Tutorial Penggunaan Produk Dengan <i>Mobile Android/IOS</i>	86
Gambar 4.38 Halaman Depan Versi <i>Mobile</i>	87
Gambar 4.39 Halaman Pembelajaran Perguruan Tinggi	88
Gambar 4.40 Materi Sejarah	89

Gambar 4.41 Materi Teknik Dasar Permainan Sepak Sila	90
Gambar 4.42 Respon Terhadap Media Pembelajaran	91
Gambar 4.43 Histogram Hasil Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Uji coba Kelompok Kecil	98
Gambar 4.44 Histogram Hasil Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Uji coba Kelompok Besar	104
Gambar 4.45 Histogram Hasil Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Uji coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	105
Gambar 4.46 Histogram Hasil Rata – rata Kuisisioner Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Riwayat Hidup	121
Lampiran 2. Cara Menggunakan <i>Website</i> Sepak Takraw	122
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Proposal Pembimbing I	126
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Proposal Pembimbing II	127
Lampiran 5. Kartu Bimbingan hasil Penelitian Pembimbing I	128
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Hasil Penelitian Pembimbing II	129
Lampiran 7. Persetujuan Seminar Proposal	130
Lampiran 8. Lembar Pengesahan Proposal	131
Lampiran 9. Bukti Perbaikan Proposal	133
Lampiran 10. SK Pembimbing	134
Lampiran 11. Permohonan SK Izin Penelitian	135
Lampiran 12. SK Setelah Penelitian	136
Lampiran 13. Validator Ahli Materi	137
Lampiran 14. Validator Ahli Media	138
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian	139
Lampiran 16. Data Penelitian.....	146
Lampiran 17. Lembar Respon Kepraktisan Mahasiswa	165
Lampiran 18. Lembar Kuisisioner Mahasiswa	166
Lampiran 19. Persetujuan Seminar Hasil	169

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW
BERBASIS *WEBSITE* BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENJASKES FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

Oleh:

Lisa Anggraeni (06042682226008)

Dosen: Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes. & Dr. Herri Yusfi, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran sepak takraw berbasis *website* sebagai sumber belajar mahasiswa Penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *reseach and development* (R&D). Rancangan yang digunakan yaitu Model ADDIE mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester tiga Penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya. Sampel untuk uji skala kecil dalam penelitian ini adalah mahasiswa penjaskes semester tiga yang berjumlah dua puluh tiga orang mahasiswa. Uji coba skala besar yaitu mahasiswa Penjaskes semester tiga yang berjumlah enam puluh lima orang mahasiswa. Teknik analisis data yaitu dengan kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan. Berdasarkan uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli media sebesar 4,46 dengan kriteria (sangat valid) dan hasil uji validitas materi sebesar 4,2 dengan kriteria (sangat valid), sedangkan untuk hasil uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon mahasiswa uji kelompok kecil sebesar 3,71 dengan katagori (sangat positif) dan uji kelompok besar sebesar 3,85 dengan katagori (sangat positif), serta hasil uji keefektifan diambil dari hasil pengisian kuisisioner yang dilakukan mahasiswa yang menunjukkan uji kelompok kecil mendapatkan nilai *pretest* dengan nilai rata – rata 72,52 dengan persentase ketuntasan 26% sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai rata – rata 89,82 dengan persentase ketuntasan 87% dan uji kelompok besar mendapat nilai *pretest* dengan nilai rata – rata 70,33 dengan persentase ketuntasan 17%, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai rata – rata 92,56 dengan persentase ketuntasan 95%. Dari hasil yang sudah didapatkan kesimpulan pada penelitian bahwa saja media pembelajaran sepak takraw berbasis *website* bagi mahasiswa Penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya dinyatakan sangat valid, dalam penggunaannya media ini juga dikatakan praktis dengan kategori positif dan media ini juga efektif untuk digunakan sebagai penunjang kegiatan proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sepak Takraw, *Website*.

**DEVELOPMENT OF WEBSITE-BASED SEPAK TAKRAW LEARNING
MEDIA FOR STUDENTS OF THE SRIWIJAYA UNIVERSITY'S PE AND
HEALTH STUDY PROGRAM**

Oleh:

Lisa Anggraeni (060642682226008)

Dosen: Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes. & Dr. Herri Yusfi, M.Pd

ABSTRACT

This research aims to produce website-based sepak takraw learning media as a learning resource for Physical Education and Physical Education students at FKIP Sriwijaya University. The type of research used is research and development (R&D). The design used is the ADDIE Model starting from the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The population in this research were all students in the third semester of Physical Education, FKIP, Sriwijaya University. The sample for the small-scale test in this study was twenty-three third semester physical education students. The large-scale trial consisted of sixty-five third semester Physical Education students. Data analysis techniques include validity, practicality analysis and effectiveness analysis. Based on the validity test carried out by media experts, it was 4.46 with criteria (very valid) and the material validity test results were 4.2 with criteria (very valid), while the results of the practicality test were carried out through a small group test student response questionnaire of 3, 71 with the category (very positive) and the large group test was 3.85 with the category (very positive), and the results of the effectiveness test were taken from the results of filling out questionnaires carried out by students which showed that the small group test got a pretest score with an average value of 72.52 with a completeness percentage of 26% while the posttest results showed an average score of 89.82 with a completeness percentage of 87% and the large group test received a pretest score with an average value of 70.33 with a completeness percentage of 17%, while the posttest results showed an average value 92.56 with a completion percentage of 95%. From the results that have been obtained, the conclusion of the research is that the website-based sepak takraw learning media for Physical Education and Physical Education students, FKIP, Sriwijaya University is declared very valid, in its use this media is also said to be practical in the positive category and this media is also effective for use as a support for learning process activities.

Keywords: *Learning Media, Sepak Takraw, Website.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjadi bangsa yang maju merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Salah satu faktor yang mendukung bagi kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga suatu bangsa dapat diukur apakah bangsa itu maju atau mundur oleh pendidikan, sebab pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa. Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap manusia karena pendidikan dapat membantu manusia dalam mengembangkan pola pikir dan peningkatan harkat dan martabat di lingkungan sosialnya, selain itu pendidikan dapat mengajarkan manusia untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga manusia dapat menghadapi perubahan yang terjadi menuju arah yang lebih baik.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan hasil belajar diperlukan pembelajaran yang lebih inovatif yang dapat mendorong mahasiswa belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran dikelas. Dampak perkembangan teknologi terlihat sangat jelas pada upaya pembaharuan system pendidikan dan pembelajaran serta media pembelajaran. Menurut Gani & Sadam mengatakan bahwa tuntutan pembelajaran era milenial adalah mengoptimalkan pemanfaatan teknologi (Rahman et al., 2020).

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat diukur dari keberhasilan mahasiswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari tingkat pemahaman materi dan hasil belajar mahasiswa. Semakin tinggi pemahaman maka semakin tinggi tingkat keberhasilan pembelajaran. Dalam pembelajaran dibutuhkan keaktifan dasar untuk mengembangkan materi lebih

lanjut, hal ini sangat di pengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang pasif akan menghambat kreatifitas pola pikir mahasiswa dalam memahami suatu konsep. Adanya tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini menuntut dosen serta seluruh jajarannya diharapkan dapat meningkatkan sistem Pendidikan sehingga pembelajaran tetap akan berlangsung dengan baik. Peran teknologi di dalam dunia Pendidikan sangatlah mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar, munculnya teknologi yang mungkin membentuk satu masa depan dari Pendidikan (Bozkurt, 2019).

Program Studi Pendidikan jasmani dan kesehatan ini merupakan salah satu prodi yang ada di Universitas Sriwijaya. Dalam mata kuliah yang ada dalam prodi ini ada mata kuliah Sepak takraw di dalamnya. Rinaldo (2014) dalam Al Amien (2017) . PSTI menyatakan sepak takraw adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh regu, masing-masing regu terdiri dari tiga orang pemain, (tekong, apit kiri, dan apit kanan) dengan seorang pemain cadangan, yang dipisahkan oleh sebuah net yang memiliki ukuran sama dengan net bulutangkis. Iyakrus & Ramadhan (2021) sepak takraw adalah suatu permainan yang menggunakan bola (takraw) yang terbuat dari rotan. Dimainkan di atas lapangan yang berukuran 44 kaki (13,42 m) panjang, dan 20 kaki (6,1 m) lebar. Permainan sepak takraw terdiri dari dua pihak yang saling berhadapan, masing-masing 3 orang dalam satu tim. Sepak takraw diutamakan menggunakan kaki, kepala, dada, dan paha. Tujuan dari setiap tim yaitu mengembalikan dan mematikan bola didalam area lawan sehingga tim mendapatkan poin (Iyakrus, 2019).

Supaya dapat bermain sepak takraw dengan baik seseorang dituntut untuk mempunyai keterampilan serta kemampuan yang baik. Kemampuan yang dimaksud di sini adalah teknik-teknik dasar untuk bermain sepak takraw. Tanpa adanya penguasaan teknik-teknik dasar permainan sepak takraw tidak bisa dimainkan dengan baik. Adapun teknik teknik dasar sepak takraw antara lain : (1) sepakan (menyepak), (2) memaha, (3) mendada, (4) membahu, (5) heading, (6) smesh, dan (7) block. Teknik sepakan (menyepak) merupakan teknik utama dari yang paling banyak digunakan dalam permainan sepak takraw, karena memang

pada olahraga ini paling dominan menggunakan bagian kaki. Teknik sepakan pada permainan sepak takraw meliputi : (1) sepak mula/servis, (2) sepak sila, (3) sepak kura/ kuda, (4) sepak cungkil, (5) sepak simpuh, (6) sepak tapak. Sepak takraw juga merupakan olahraga gabungan dari empat cabang olahraga, yaitu sepak bola karena kebanyakan di mainkan dengan kaki, bulu tangkis karena luas lapangannya sama dengan lapangan bulu tangkis, senam karena Gerakan takraw membutuhkan kelenturan tubuh yang baik, dan olahraga voli karena Gerakan sepak takraw juga menerbangkan bola melewati net sama dengan bola voli (Iyakrus & Ramadhan, 2021). Permainan sepaktakraw memiliki Teknik yang sangat kompleks sehingga sukar untuk dilakukan.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat variasi media pembelajaran sangatlah dibutuhkan yang dulunya berupa media berbasis cetak, sekarang dapat dirancang dengan menggunakan system berbasis *website* sehingga tidak hanya menampilkan teks serta gambar namun juga bisa menampilkan materi berbentuk multimedia seperti vidio, hal tersebut lebih menarik mahasiswa dalam belajar. Media berbasis *website* merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi *website* sehingga bisa diakses melalui jaringan *online*. Peran media pembelajaran berbasis *WEBSITE* atau *World Wide Website* (WWW) merupakan suatu kumpulan informasi dari beberapa server computer yang terhubung satu sama lain dalm jaringan internet Rijal (2020) dalam setiap proses pembelajaran tersebut membuat kesan yang beragam dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran mata kuliah sepak takraw di Universitas Sriwijaya Palembang dalam hal ini Mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan semester III, diperoleh informasi bahwa peningkatan hasil belajar yang belum maksimal pada mata kuliah Sepak Takraw. Hasil belajar yang rendah menunjukkan bahwa hal ini disebabkan (1) Mahasiswa kurang mampu memahami materi yang disajikan, (2) Kejenuhan mahasiswa terhadap proses pembelajaran, (3) Pemanfaatan model, Metode dan Media yang belum maksimal, (5) serta

kurangnya minat belajar yang ditunjukkan dengan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Adanya permasalahan tersebut disebabkan belum adanya media pendukung untuk mahasiswa melakukan belajar mandiri dan variasi media pembelajaran teknologi masih sangat terbatas. Agar dapat memaksimalkan hasil belajar dan menambah variasi media pembelajaran pada mata kuliah sepak takraw maka dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata kuliah sepak takraw. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi berpotensi dapat meningkatkan performa akademik mahasiswa berupa hasil belajar pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Darmawan et al., (2021) dengan judul Penerapan *E-learning* Berbasis *Website Blog* pada pembelajaran bola voli kelas X di SMK Pertanian Negeri 2 Tugumulyo Kabupaten Musi Rawas Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar sepakbola siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Lubuklinggau setelah diterapkan media pembelajaran E-Learning berbasis *Website Blog* secara signifikan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa setelah penerapan E Learning berbasis *Website blog* terhadap hasil belajar sepakbola siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tugumulyo signifikan tuntas.

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat diukur dari keberhasilan mahasiswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari tingkat pemahaman materi dan hasil belajar mahasiswa. Semakin tinggi pemahaman maka semakin tinggi tingkat keberhasilan pembelajaran. Dalam pembelajaran dibutuhkan keaktifan dasar untuk mengembangkan materi lebih lanjut, hal ini sangat di pengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang pasif akan menghambat kreatifitas pola pikir mahasiswa dalam memahami suatu konsep. Adanya tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini menuntut dosen serta seluruh jajarannya diharapkan dapat meningkatkan sistem Pendidikan sehingga pembelajaran tetap akan berlangsung dengan baik. Peran teknologi di dalam dunia Pendidikan sangatlah mempengaruhi

proses kegiatan belajar mengajar, munculnya teknologi yang mungkin membentuk satu masa depan dari Pendidikan.

Berdasarkan latar belakang diatas perlu adanya sebuah solusi untuk meningkatkan proses pembelajaran sepak takraw agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Maka penulis tertarik melakukan sebuah penelitian yang harapannya dapat memberikan kontribusi pada Universitas sebagai bahan refrensi pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata kuliah sepak takraw. Untuk itu peneliti melakukan penelitian tentang, **“Pengembangan Media Pembelajaran Sepaktakraw Berbasis *Website* Bagi Mahasiswa Program Studi Penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kejenuhan mahasiswa terhadap Proses Pembelajaran.
2. Pemanfaatan Model, Metode dan Media yang belum maksimal.
3. Masih mininnya media pembelajaran sepak takraw berbasis *website*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi di atas maka penelitian ini akan membatasi kajian penelitian yang hanya berfokus pada: Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis *Website* Bagi Mahasiswa Program Studi Penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran sepak takraw berbasis *website* yang valid dan praktis bagi mahasiswa program studi penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya?

2. Apakah media pembelajaran sepak takraw berbasis *website* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi sepak takraw pada mahasiswa program studi penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari produk ini diharapkan dapat :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran sepak takraw berbasis *website* yang valid dan praktis untuk dapat meningkatkan hasil belajar sepak takraw bagi mahasiswa.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran sepak takraw berbasis *website* yang efektif dan efisien untuk dapat meningkatkan hasil belajar sepak takraw pada mahasiswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran sepak takraw berbasis *website* untuk meningkatkan pengetahuan sepak takraw memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Teoritis
 - a. Menambah khasanah ilmu pengetahuan dan keragaman tentang model pembelajaran berbasis *website* khususnya materi sepak takraw.
 - b. Menjadi sebuah sumber pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah sepak takraw.
2. Praktis
 - a. Menambah pengetahuan dan cara bagi pendidik olahraga tentang model pembelajaran berbasis *website* khususnya materi sepak takraw.
 - b. Memberikan alternatif yang efektif sebagai salah satu cara untuk meningkatkan Teknik dasar sepak takraw sepak takraw bagi peneliti lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23.
- AL AMIEN, M. R. (2017). *Pengembangan model pembelajaran teknik dasar sepak takraw menggunakan audiovisual pada masa pandemi corona virus disease 2019 (covid_19) mahasiswa pendidikan jasmani olahraga kesehatan dan rekreasi Universitas Sriwijaya*.
- Andani, T., Mawaddah, I. Z., & Yuliani, H. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik berbasis web pada pokok bahasan efek doppler di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 4, 26–32.
- Asititing. (2018). *Filsafat Penelitian & Metodologi Penelitian Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Azhari, A. (2015). Peran media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa arab siswa madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 43–60.
- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran berbasis web dengan moodle versi 3.4*. Deepublish.
- Batubara, I. H., Sari, I. P., Hariani, P. P., Novita, A., Lubis, B. S., Febri, E., Siregar, S., Keguruan, F., Universitas, P., Sumatera, M., Ilmu, F., Informasi, T., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2021). *Pelatihan Software Geogebra Untuk Meningkatkan Kualitas Pelajaran Matematika SMP Free Methodish 2. 4*, 854–859.
- Bozkurt, A. (2019). Intellectual roots of distance education: A progressive knowledge domain analysis. *Distance Education*, 40(4), 497–514. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/01587919.2019.1681894>
- Candra, K., Puspa, D., & Suniasih, N. W. (2022). *Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD*. 2(1), 32–40.
- 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.
- Darlen, R. F., Sjarkawi, S., & Lukman, A. (2015). Pengembangan e-book interaktif untuk pembelajaran fisika SMP. *Jurnal Tekno-Pedagogi*, 5(1)

- Darmawan, R., Mulyono, D., & Firlando, R. (2021). Penerapan E-Learning Berbasis Web Blog Pada Pembelajaran Bola Voli Kelas X Di SMK Pertanian Negeri 2 Tugumulyo Kabupaten Musi Rawas Tahun Pelajaran 2021/2022. *JURNAL ARENA OLAHRAGA SILAMPARI*, 1(2), 72–78.
- Faqih, M. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27–34.
- Fetriany, I., & Sobari, I. A. (2020). Perancangan Aplikasi Simulasi Ujian Nasional Berstandar Komputer Berbasis Web Di Sds Mentari Jakarta Barat. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 9(2), 51–58.
- Fkhrullah, ikhwani yudi. (2020). *Pola Pembinaan Prestasi Olahraga Sepak Takraw Klub Rameune Tahun 2019*. 2(1), 62–68.
- Futihat, S., Wibowo, E. W., & Mastoah, I. (2020). Pengembangan media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(02), 135–148.
- Gumay, M. F. A., Mulyono, D., & Syafutra, W. (2022). Penerapan E-learning Berbasis Web Blog Pada Pembelajaran Bola Basket Di SMP NEGERI 9 Lubuk Linggau. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(1), 196–203.
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Hananto, H. P., & Rachman, H. A. (2013). Keterampilan bermain sepak takraw atlet pelajar DIY. *Jurnal Keolahragaan*, 1(2), 142–155.
- Hananto, R. (2013). *Jurnal Keolahragaan, Volume 1 – Nomor 2, 2013*. 1(1), 142–155.
- Hanina, P., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Upaya guru dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik di masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3791–3798.
- Hardyanto, R. H., Studi, P., Informatika, T., & Teknik, F. (2017). *Konsep Internet Of Things Pada Pembelajaran Berbasis Web*. 6(1), 87–97.
- Hasanuddin, I., Taha, Z., Yusoff, N., Ahmad, N., Ghazilla, R. A. R., Usman, H., & Ya, T. T. (2015). Investigation of the head impact power of a sepak takraw ball on sepak takraw players. *Movement, Health & Movement Journal*, 4(2), 47–58.
- Hasja, S., & Maru, R. (2022). *Implementasi Model-Model Pembelajaran Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

- Hayati, sri. (2017). *Belajar dan Pembelajaran berbasis cooperative Learning* (sri hayati (ed.)). 2017.
- Heriansyah, S. P., & Suhartiwi, S. P. (2021). *Permainan sepak takraw sejarah, teknik dasar, peraturan pertandingan dan perwasitan*. Jakad Media Publishing.
- Iyakrus, I. (2019). Sejarah Sepak Takraw Sumatera Selatan. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 6(1), 31–35. <https://doi.org/10.36706/altius.v6i1.8224>
- Iyakrus, I., Hasriyanti, H., & Destriani, D. (2022). Development of Flexibility Training Model Through Games in Takraw Extracurricular Football. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 6(1), 27–32.
- 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>
- Jatmika, S. E. D., Jatmika, S. E. D., Maulana, M., KM, S., & Maulana, M. (2019). *Pengembangan Media Promosi Kesehatan*.
- Karimah, F. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah*.
- Kurnia, T. S., Sarni Datumboyo, & Pary, C. (2023). *Pembelajaran Model Problem Posing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3(2), 170–178.
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*.
- Naimnule, L., Hale, E. F., & Oetpah, F. (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Biologi di SMA Nurul Fallah Kefamenanu. *Jurnal Pengabdian Sains Dan Humaniora*, 2(1), 57–63.
- Purwanto, D. (2019). *Keterampilan Bermain Sepaktakraw untuk Mahasiswa*. Zifatama Jawa.
- Rahman, N., Maemunah, Haifaturrahmah, & Fujiaturahmah, S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru SMP. *Journal of Character Education Society*, 3(3), 621–630.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rezaei, M., Mimar, R., Paziraei, M., & Latifian, S. (2013). Talent identification indicators in sepaktakraw male elite players on the bases of some biomechanical parameters. *Middle-East Journal of Scientific Research*, 16(7), 936–941.

- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>
- Rohaeni, S. (2020). pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Instruksional*, 1(2), 122–130.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis kebutuhan multimedia interaktif berbasis PowerPoint materi aljabar pada pembelajaran matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48.
- Septiani, E., & Setyowati, L. (2020). Penggunaan media pembelajaran secara daring terhadap pemahaman belajar mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 1(01), 121–128.
- Sofyan, S., Agustine, D., & Oktora, E. (2020). Sistem Aplikasi Raport Berbasis Web pada SMA Muhammadiyah 2 Cipondoh Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik*, 1(2), 89–95.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Sulaiman. (2012). *Sepak Takraw*. CV Widya Karya.
- Suprijono, A. (2017). *Model - model Pembelajaran*. Gramedia Pustaka Jaya.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis IT. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196.
- Suryaningsih, A. (2019). Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(3), 335–344.
- Syam, A. (2022). Pengembangan Model Latihan Teknik Dasar Sepak Sila Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Atlet Usia Dini. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 4(1), 39–44.
- Wisnu, D., & Pambudi, A. (2023). *Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Website Untuk Mengembangkan Pengetahuan dan Pemahaman Taekwondo Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*.
- Wiyaka, I. (2017). *Perbedaan Pengaruh hasil belajar Samash Sepak Takraw Dengan menggunakan Metode Bola Digantung dan Bola Diumpan Pada Mahasiswa PKO*. 1(1), 6–10.

Yusfi, H., Bayu, W. I., Usra, M., & Agung, F. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web D ' volleyball Learning Application Pada Guru PJOK*. 3(2), 64–71.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.