

oky
by 1 1

Submission date: 20-Jan-2023 12:05AM (UTC-0800)

Submission ID: 1992666828

File name: SKRIPSI_PARAFRASE_UNTUK_REPOSITORY.pdf (1.55M)

Word count: 11593

Character count: 67973

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BOLA VOLI BERBASIS WEB DI SMA NEGERI 1
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

OLEH

Okky Putra Alwin Pratama

NIM: 06061281924022

Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi telah terjadi di dunia termasuk di Indonesia, yang telah menunjukkan geliat perubahan pada berbagai aspek kehidupan. Perubahan yang terjadi dalam skala global telah berubah menjadi revolusi global yang membawa gaya hidup baru. Gaya hidup ini ditandai dengan kehidupan yang kompetitif yang menantang masyarakat dan organisasi di dalamnya untuk berkembang sejalan dengan perubahan yang cepat. Perubahan datang seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Setiap pembangunan, media teknologi sebagai sentral peranan penting, termasuk di bidang pendidikan.

Pendidikan adalah suatu upaya mempengaruhi siswa dalam beradaptasi sebanyak mungkin dengan lingkungannya, sehingga dapat mengubah kompetensi mereka dan memungkinkan mereka berfungsi dengan baik untuk kehidupan sehari-hari (Hamalik, 2017). Pendidikan merupakan program strategis jangka panjang yang pelaksanaannya harus mampu menjawab kebutuhan dan tantangan bangsa. Pelaksanaan tujuan pendidikan di tingkat nasional tidak lepas dari peran pendidik untuk pelaksana pembelajaran yang merupakan bagian dari tujuan kurikulum (Fujiawati, 2016). Awal dimulainya pembelajaran kurikulum 2013 menuntut guru untuk dapat menggunakan alat perangkat yang cerdas dan kreatif. Terlebih lagi guru mata pelajaran pendidikan jasmani, karena mengapa, guru pendidikan jasmani tidak hanya menggunakan peralatan yang ada, tetapi juga bisa memodifikasi peralatan olahraga apabila kondisi sekolah yang kurang memadai untuk peralatan tersebut.

Pendidikan jasmani pada dasarnya suatu sistem pendidikan yang utuhnya bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, aspek kesehatan, terampil dalam berpikir kritis, dapat mengontrol emosi, sosial serta penalaran untuk perilaku moral dalam aktivitas jasmani (Alpian, 2017). Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah metode pendidikan utuh yang berkaitan dengan kebugaran jasmani dan kesehatan, meningkatkan kebugaran manusia dalam hal keterampilan motorik, berpikir kritis, keterampilan aspek sosial, berpikir logis, stabilitas

emosional, sikap moral, perawatan hidup sehat, dan pemahaman lingkungan bersih dalam aspek aktivitas fisik (Sudibyo & Nugroho, 2020). Menurut (Bangun, 2016) pendidikan jasmani dan olahraga adalah proses yang dilaksanakan pada setiap jenjang untuk keterampilan gerak yang berakibat pada berkembangnya kemampuan sikap, intelektual pada kehidupan sehari-hari untuk mampu mencapai kesehatan dan kebugaran fisik.

Ruang lingkup pendidikan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a) Kegiatan meliputi *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis, tenis meja, bulu tangkis dan seni bela diri. b) Kegiatan pengembangan meliputi mekanika postural, komponen gaya dan morfologi postural, dan aktivitas lainnya. c) Kegiatan senam meliputi teknik sederhana, teknik swadaya, teknik bantu, senam lantai, dan kegiatan lainnya. d) Kegiatan ritmik terdiri dari gerak bebas, senam pagi, ski atau aerobik, dan kegiatannya. e) Kegiatan air terdiri permainan air, keamanan air, keterampilan gerakan air, berenang serta kegiatan lainnya. f) Pendidikan di luar kelas terdiri lintas alam, pengenalan lingkungan, berkemah, eksplorasi dan mendaki gunung. g) Kesehatan yaitu: praktik budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, merawat lingkungan yang sehat, pencegahan cedera, terutama yang berkaitan dengan kebersihan pribadi untuk menjaga kesehatan dan pengobatan. Menetapkan waktu istirahat yang cukup dan berpartisipasi dalam pertolongan pertama yang aktif. dan kegiatan pelayanan kesehatan (Rahayu, 2013).

Pembelajaran sangat sulit dipahami tanpa menggunakan media, sehingga pendidik harus cermat memilih media yang mendukung proses belajar mengajar. Menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran adalah sumber belajar, dimana terkandung unsur yang penting dalam proses pembelajaran, hal ini dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran, guru sebaiknya memilih media yang cocok seperti media *smartphone*, laptop, komputer yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Oleh karena itu media pembelajaran dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu mengkomunikasikan isi pembelajaran secara lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti memungkinkan siswa untuk menonton pertandingan bola voli secara langsung

tanpa harus turun ke lapangan, dan meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa. Ketika siswa dapat membaca buku tentang topik di sekolah dan belajar membaca, siswa tersebut tidak perlu keluar dan mencari buku di perpustakaan, karena buku dapat diakses melalui laptop, komputer, *smartphone* secara online yang bisa diakses kapan saja.

Pindah dari media pembelajaran tradisional ke media pembelajaran modern adalah tentang dimana proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Meskipun guru dan siswa masih memiliki kendala, salah satunya di pembelajaran bola voli. Bola voli adalah permainan olahraga dimana dilakukan oleh 2 tim, masing-masing tim terdiri dari 6 pemain yang saling berlawanan, dipisahkan oleh net atau jaring. Menurut (Yusmar, 2017) permainan bola voli adalah permainan yang menggunakan bola diudara, dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak daerah lawan dalam rangka mencari kemenangan. Menurut (Fayza, 2017) bola voli adalah olahraga yang membutuhkan seperangkat keterampilan yang kompleks untuk dikuasai. Karena pemain posisinya di depan dan di belakang di lapangan dan terus bergerak dan menyerang sampai dia mengeksekusi. Oleh karena itu, harus beralih antara menyerang dan bertahan dengan cepat. Selama dari setiap urutan bola voli, pemain harus bersedia melakukan keterampilan yang berbeda.

Dapat disimpulkan bahwa media informasi berbasis teknologi dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran dan mengurangi biaya, tenaga, dan waktu. *Smartphone* adalah buah dari pengembangan teknologi masa kini. Tingginya minat siswa bagi *smartphone* menunjukkan bahwa kehadiran *smartphone* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu kemungkinan yang bisa dikembangkan dalam dunia pendidikan. (Hasanah & Kumalasari, 2015) dampak globalisasi dan dunia teknologi informasi yang semakin canggih telah menciptakan kebutuhan baru dalam masyarakat akan komunikasi tanpa batas yang lebih dikenal dengan *smartphone* dan dapat dibawa kemana-mana tanpa kabel. Hal ini menunjukkan perlunya memberikan perhatian khusus pada daya tarik gaya hidup remaja dan pelajar SMA/SMK untuk memastikan *smartphone* senantiasa dipakai dalam kegiatan yang positif.

Dalam dunia pendidikan, beberapa bentuk pembelajaran berbasis *web* perlu diterapkan dan dikembangkan. Salah satunya adalah media pembelajaran pada materi permainan bola voli. Menurut (Priando Purba, 2021) pembelajaran berbasis *web* sering disebut sebagai pembelajaran online atau e-learning. Salah satu keuntungan menggunakan *web* untuk mengakses materi kursus adalah bahwa halaman *web* dapat berisi hyperlink ke bagian lain dari *web*, memungkinkan untuk mengakses sejumlah besar informasi berbasis *web*. Menurut (Novitasari, 2021) *web* adalah kumpulan halaman *web* yang dipublikasikan di jaringan internet dengan domain atau URL (*United Resource Locator*) yang dapat diakses oleh pengguna internet dengan memasukkan alamat perkembangan. *Web* yang begitu pesat, misalnya, dalam memesan tiket transportasi, belanja kebutuhan rumah tangga, belajar, dan kegiatan lainnya menggunakan *web*. Kemajuan *web* tersebut seolah-olah membuat dunia maya menjadi nyata. Dengan paradigma masyarakat dalam belajar, yaitu pembelajaran yang dibatasi ruang dan waktu bisa memiliki konsep pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Lingkungan belajar berbasis *web* dipandang cocok, karena mudah digunakan baik di sekolah maupun di rumah dan peserta didik dapat mengikutinya.

SMA Negeri 1 Indralaya Utara merupakan salah satu sekolah yang paling terdampak penghentian kegiatan belajar-mengajar akibat pandemi *covid-19*. Dengan berbagai media siswa mampu menerima materi di rumah dari pendidiknya. Pada masa pandemic *covid-19* seperti ini, dimana harus bisa memilih media pembelajaran yang dianggap penting dan bisa dipertimbangkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dinilai tepat adalah media pembelajaran berbasis *web*, karena dengan media *web* siswa bisa mengikuti pembelajaran dirumah dan dimanapun siswa berada.

Berdasarkan hasil wawancara saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dengan guru PJOK di SMA Negeri 1 Indralaya Utara, diperoleh informasi terkhusus pada materi bola voli kelas PJOK masih yang kurang maksimal dalam belajar. 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

PJOK sama dengan pembelajaran pada umumnya, 2) Siswa masih belum memahami keterampilan permainan bola voli, 3) Masih ada batasan waktu untuk menjelaskan materi, 4) Konsep yang monoton membuat siswa bosan dalam pembelajaran, 5) Aplikasinya banyak, seperti seperti whatsapp, instagram, tiktok dan tayangan dll membuat siswa tidak menggunakan handphone selama proses pembelajaran, 6) adanya kendala pada media pembelajaran guru, 7) keterbatasan materi bola voli di buku sehingga tidak beragam, 8) selama pembelajaran daring, banyak siswa yang belum paham.

Dulu saya pernah belajar bola voli, tapi bukunya kurang lengkap, keterbatasannya banyak, teknik yang digunakan sangat sedikit, dan masih banyak masalah. Melihat lingkungan belajar yang sudah berusia 22 tahun tersebut dan permasalahan yang muncul, muncul pemikiran bahwa melalui media teknologi yang dapat diakses dimana saja, pembelajaran bola voli dimungkinkan. Sepemikiran dengan peneliti bahwa dengan menggunakan media berbasis *web* bisa untuk dimanfaatkan untuk pembelajaran serta bisa menunjang motivasi serta prestasi belajar siswa. .

Media pembelajaran menggunakan *smartphone* dan tablet dapat mengubah pengalaman belajar, memungkinkan siswa belajar melalui media berbasis *web* yang menarik tanpa kendala waktu dan tempat. Jaringan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *web D'Volleyball Learning*, lingkungan belajar bola voli berbasis *web* yang juga dapat diakses dari mana saja. Media berbasis web disini terdapat fitur yang bisa digunakan dan pilih dalam proses pembelajaran, seperti fitur materi terkait pembelajaran bola voli, pelatihan terkait kondisi fisik pada permainan bola voli, serta terdapat video pembelajaran bola voli yang bisa dilihat untuk proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran dengan media web bisa mempermudah siswa mengakses, karena bisa digunakan kapan pun untuk pembelajaran..

Berlandaskan kajian penelitian di atas terkait efektivitas proses pembelajaran *web D'Volleyball Learning*, oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bola Voli Berbasis *Web* di SMA Negeri 1 Indralaya Utara”.

1.2 Permasalahan Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang terjadi di lokasi penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Efektivitas pembelajaran bola voli berbasis *web* belum diketahui.
- 2) *Handphone* yang digunakan kebanyakan siswa tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- 3) Pembelajaran yang kurang beragam pada pembelajaran bola voli.
- 4) Siswa kurang paham terkait pembelajaran bola voli.

1.2.2 Batasan Masalah

Terkait batasan masalah penelitian di SMA Negeri 1 Indralaya Utara, belum diketahuinya efektivitas penggunaan media berbasis *web*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran bola voli berbasis *web* di SMA Negeri 1 Indralaya Utara?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran bola voli berbasis *web* di SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

1.5 Manfaat penelitian

a. Manfaat Praktis

- 1) Bagi yang meneliti
Media berbasis *web* bisa bermanfaat untuk peneliti digunakan jika sudah mengajar nanti.
- 2) Bagi Guru
Penelitian ini akan menghasilkan hasil yang bervariasi sehingga membantu guru dalam memilih media pembelajaran.
- 3) Bagi Peserta Didik

Diharapkan hasil penelitian ini membantu siswa memahami subjek dengan baik dan belajar dengan mudah.

4) Bagi Sekolah

Media pembelajaran disekolah yang mudah dipahami oleh peserta didik akan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat diharapkan prestasi peserta didik juga meningkat.

b. Manfaat Teoritis

Pada saat pembelajaran menggunakan media berbasis *web* bisa memberikan dan membantu guru menjabarkan materi yang baik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Efektivitas

Pengertian efektifitas menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah kegiatan dimana adanya kesepakatan antara suatu kegiatan yang melaksanakan suatu tugas dengan suatu tujuan yang ingin dicapai. Menurut (Indriarsa, 2012) efektivitas artinya efektif mempunyai efek, pengaruh, serta akibat untuk memberikan hasil yang memuaskan. Untuk secara umum, dikatakan sebagai ukuran, dimana untuk mengetahui suatu keberhasilan kegiatan. Efektivitas adalah pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, baik dalam penggunaan data maupun dalam pelaksanaan aktivitas fisik dan non fisik tertentu yang mencapai hasil kuantitatif dan kualitatif yang maksimal, sesuai dengan kebutuhan dan rencana yang diperlukan (Erwinsyah, 2017).

Efektivitas merupakan upaya untuk mencapai hasil program dengan tujuan tertentu dengan membandingkan keluaran dan hasil. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah keadaan di mana ukuran tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan hasil yang dicapai, oleh karena itu, efektivitas menekankan bagaimana hasil yang diinginkan dicapai sesuai dengan rencana yang diberikan (Mintarsah, 2019).

2.2 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya proses mengatur, mengorganisasi peserta didik dilingkungan sekitar, sehingga menumbuhkan dan mendorong untuk proses belajar (Zultriani, 2022). Pembelajaran dasarnya adalah sebuah proses penyesuaian dan pengorganisasian lingkungan sekitar siswa agar lingkungan tersebut dapat tumbuh dan mendorong siswa untuk melakukan proses pembelajaran, dimana pembelajar dibimbing atau didukung dalam melaksanakan proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan siswa dan guru melalui pemanfaatan sumber belajar baik dilingkungan kelas maupun di luar kelas (Rimawati, 2016).

Pendapat di atas dapat diambil kesimpulan, pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dilakukan guru bersamaan dengan siswa untuk mengkomunikasikan terkait materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa.

2.3 Hakikat Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu media dimana alat belajar mengajar yang sesuai agar materi yang disampaikan tersampai dan bisa siswa pahami dengan baik menurut (Nurrita, 2018). Perangkat proses belajar mengajar ialah alat yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dan guru juga dituntut untuk menggunakan media secara efektif, inovatif dan menarik, sehingga siswa tertarik dalam proses belajar (Faqih, 2021).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat dalam proses pembelajaran guna untuk menunjang ketercapaian dalam belajar.

2.3.2 Perkembangan Media Pembelajaran

Zaman yang sudah berkembang diikuti juga dengan perkembangan hidup manusia saat ini serta taraf inovasi yang semakin berkembang. Termasuk pada jalannya media pembelajaran yang bisa dikembangkan. (Tri Kurnia Rahayu, 2018) berpendapat terkait lingkungan belajar adalah: a) pembelajaran yang medianya hanya dengan suara dan gambar, b) selanjutnya memiliki pandangan bahwa pembelajaran dikatakan sesuatu yang logis untuk komunikasi, c) dan juga dipandang bahwa pembelajaran bisa menjadikan perubahan.

2.3.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Supranto (2017) memiliki pendapat bahwa ada tiga ciri-ciri media sebagai alat untuk proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik:

1. Fiksatif atau disebut (*fixative property*) ialah tranformasi suatu peristiwa yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek.

2. Ciri manipulatif (*manipulative property*) yaitu transformasi suatu peristiwa yang berlangsung beberapa hari yang dapat disajikan kepada siswa dalam beberapa menit dengan menggunakan teknik perekaman.
3. Distributif (*distributive property*) media massa atau keadaan tempat yang disajikan untuk siswa lewat pengalaman yang dialami.

2.3.4 Manfaat Media Pembelajaran Yang Efektif

Penggunaan lingkungan belajar yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yaitu para pelaksana pembelajaran merasakan manfaat, seperti dapat membantu mempercepat penyampaian bahan ajar dan meningkatkan pemahaman siswa.

Menurut (Septiani & Setyowati, 2020) manfaat pengguna media pembelajaran untuk peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas yaitu:

- a) Menggunakan lebih sedikit untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih beragam.
- b) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal.
- c) Penyampaian informasi dari materi pelajar akan lebih baik.
- d) Dan untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah.

Pendapat dari (Saragih & Lubis, 2018) tempat untuk proses belajar mengajar, apalagi dikelas perlu memiliki penyamaan:

- 1) Cara yang disampaikan pada saat memberikan materi harus jelas, karena pandangan siswa dan pengamatan siswa harus sama.
- 2) Proses belajar menjadi sangat menarik. Media bisa dikaitkan dengan menarik perhatian, membangkitkan siswa, dan membawa perhatian pada suatu topik (perhatian lebih terfokus).
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif melalui penerapan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima terkait dengan partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran hanya membutuhkan waktu yang singkat untuk menyampaikan pesan pelajaran dalam jumlah yang cukup dan lebih banyak diserap oleh siswa, sehingga mengurangi waktu pembelajaran yang dibutuhkan.

- 5) Pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun yang di inginkan.
Apalagi ketika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan individu.

2.3.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

(Nurrita, 2018) berpendapat terkait pengelompokan sifat-sifat alat atau media pembelajaran adalah:

- 1) Pengamatan dilihat dari sifatnya:
 - a) Media yang hanya bisa didengar.
 - b) Alat atau media yang bisa dilihat saja.
 - c) Serta media yang bisa ada gambarnya serta suaranya.
- 2) Diamati berdasarkan jangkannya media dapat dibagi menjadi:
 - a) Media massa yang jangkannya luas dan serentak, misalnya radio.
 - b) Media massa yang jangkannya terbatas secara spasial dan temporal, seperti slide, film, video.
- 3) Diamati berdasarkan tata cara pemakainnya, media dibagi menjadi:
 - a) Halaman-halaman yang bisa di bagikan.
 - b) Foto-foto, gambar lukisan serta radio.

(Ega Rima W, 2016) juga berpendapat terkait ciri-ciri alat atau media pembelajaran sesuai kelompoknya adalah:

- 1) Perangkat Optis
Sumber perangkat bentuk, tekstur yang isinya bisa disajikan serta elemennya menunjukka isi materi.
- 2) Media Dengar
Menampilkan sebuah sumber suara, dimana bisa mengirim sebuah pesan secara bersamaan dan seolah-olah kejadian itu nyata.
- 3) Komputer
Komputer adalah perangkat dengan aplikasi. Sebuah aplikasi menarik yang dapat digunakan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan lingkungan belajar berbasis aplikasi merupakan kegiatan yang menggunakan perangkat lunak.

4) *Power Point*

Aplikasi atau perangkat lunak yang dirancang khusus untuk memudahkan dan mempercepat perancangan hasil grafis. Aplikasi ini banyak digunakan dan sangat populer.

5) Jaringan Komunikasi

Komunikasi adalah alat yang memiliki jaringan yang dapat digunakan untuk semua keperluan dan juga membantu menginformasikan sebuah informasi.

6) Berbagai Jenis Sarana

Alat komunikasi yang diinformasikan dan digunakan untuk tujuan yang diharapkan, terakit semua jenis sarana media.

2.4 Hakikat Aplikasi Web

2.4.1 Pengertian Aplikasi

Menurut istilah maksud dari aplikasi ialah pemrograman yang digunakan untuk melakukan peran yang menggunakan layanan aplikasi, menggunakan aplikasi lain yang tersedia untuk target yang dituju. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi adalah sistem yang dirancang untuk mengolah data dengan menggunakan aturan atau peraturan sistem pemrograman tertentu. Menurut (Suhimarita & Susianto, 2019) aplikasi adalah komponen yang berfungsi sebagai media untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti pengolahan data dan pembuatan serta pengolahan dokumen dan file.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu perangkat lunak sistem yang dapat mengatasi permasalahan tertentu yang sesuai dengan kebutuhan sistem.

2.4.2 Pengertian Web

Web atau situs *web* adalah kumpulan halaman *web* dan dokumen yang tersebar di beberapa sistem server yang terletak di seluruh dunia dan terhubung ke jaringan terintegrasi yang disebut Internet (Intan Fetriani, 2020). (Sofyan, 2021) *web* atau disebut *website* adalah sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *web* adalah sistem informasi yang terdiri atas beberapa informasi dalam bentuk data digital yang disediakan melalui jaringan internet.

2.5 Media Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis *web* sering disebut sebagai pembelajaran *online* atau *e-learning* (Priando Purba, 2021). Salah satu keuntungan menggunakan Web untuk mengakses materi pelajaran adalah bahwa halaman web dapat berisi hyperlink ke bagian lain dari Web, memungkinkan akses ke banyak informasi berbasis Web. Media pembelajaran berbasis web dapat menghubungkan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dalam ruang pembelajaran daring (Januarisman & Ghufon, 2016).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *web* adalah proses pembelajaran yang menggunakan *server* komputer yang terhubung ke jaringan internet, sebab untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

2.6 Media Pembelajaran Berbasis Web D'Volleyball Learning

D'Volleyball Learning merupakan media web yang dibuat berdasarkan hasil penelitian bersama tim peneliti (1) Destriani, M.Pd. (2) Destriana, MD (3) Ahmad Richard Victorian, MD Melalui penggunaan media berbasis web pada (2022) sebagai metode alternatif pelatihan dan pembelajaran bola voli yang tersedia bagi guru dan siswa. Situs web D'Volleyball Learning tersedia untuk pengguna seluler. Website ini berisi materi pemahaman konsep dasar bola voli, video pembelajaran, tes penilaian, dan mengukur keterampilan bola voli. Media ini dapat di akses melalui: <https://dvolleyball.penjasapps.com>

2.6.1 Cara Instal Media Pembelajaran Berbasis Web D' Volleyball Learning

1. File *web* akan dibagikan lewat *whatsapp*.
2. Setelah file *web* dikirim dari *whatsapp*, maka *web* akan langsung bisa dikunjungi melalui *google chrome* ataupun perangkat *google* lainnya tanpa harus mendaftarkan akun.

2.6.2 Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Web D'Volleyball Learning

Tampilan ini dibuka melalui laptop, dengan tampilan sebagai berikut:

1. Logo media pembelajaran berbasis web *D'Volleyball Learning*

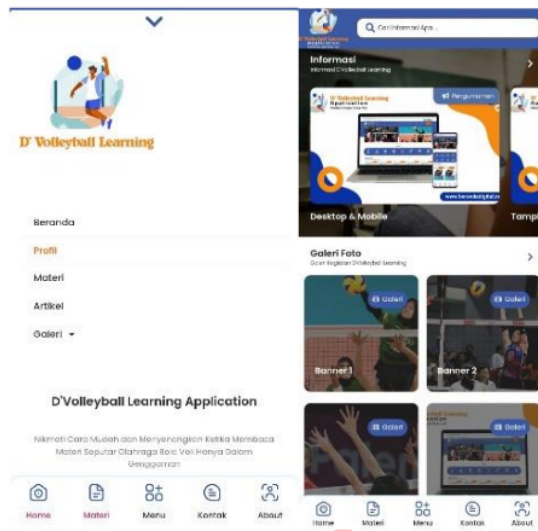


Gambar 1. Logo Web *D'Volleyball Learning*

2. Tampilan beranda

Di dalam beranda ini terdapat beberapa fitur yaitu:

- a. Fitur menu *D'Volleyball Learning*.
- b. Fitur buku digital *D'Volleyball Learning*.
- c. Fitur artikel dan berita *D'Volleyball Learning*.
- d. Fitur tim peneliti *D'Volleyball Learning*.
- e. Fitur informasi *D'Volleyball Learning*.
- f. Fitur galeri *D'Volleyball Learning*.
- g. Fitur video *D'Volleyball Learning*.



Gambar 2. Menu Beranda Web *D'Volleyball Learning*

3. Materi

Web D'Volleyball Learning berisikan banyak materi pembelajaran pada permainan bola voli, dan tinggal dipilih materi mana yang akan dipelajari. Materinya juga dapat di *download*. Adapaun materinya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran.
- b. Sejarah Perkembangan Bola Voli.
- c. Aturan Dalam Bola Voli.
- d. Pelatihan Kondisi Fisik Pada Saat Main Bola Voli.
- e. Pemanasan Dalam Pembelajaran Bola Voli.
- f. Model Dasar Bola Voli.
- g. Pembelajaran Servis Bawah Pada Bola Voli.
- h. Servis Atas Pada Bola Voli.
- i. Servis Bawah Bola Voli.
- j. *Passing* Atas Pada Bola Voli.
- k. *Smash* Pada Bola Boli.
- l. *Block* Dalam Bola Voli.

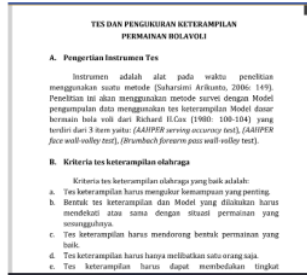


Gambar 3. Materi *Web D'Volleyball Learning*

4. Pembelajaran

- a. Permainan "3 on 3"
- b. Permainan Mix.
- c. Permainan "Satu-Satu"

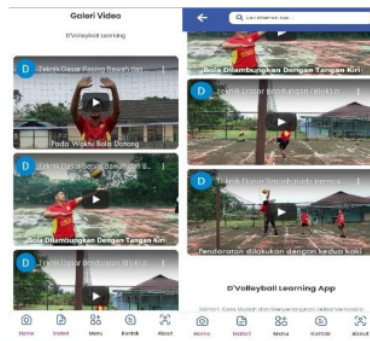
5. Penilaian



Gambar 4. Penilaian Web D'Volleyball Learning

6. Video

Video pembelajaran yang dapat diperhatikan agar siswa dapat melihat mata pelajaran dengan lebih mudah dan lebih menarik.



Gambar 5. Video Pembelajaran Web D'Volleyball Learning

7. Profil



Gambar 6. Profil pada Web D'Volleyball Learning

8. **FAQ**

Frequently Asked Questions (FAQ) adalah kumpulan pertanyaan yang sering ditanyakan oleh calon pelanggan dan pelanggan yang disertai jawabannya.

9. **Informasi**

Menginformasikan tentang kesehatan dan upaya menjaga kesehatan.

10 **About**

Menerangkan terkait *Web D'Volleyball Learning*.



Gambar 7. About pada *Web D'Volleyball Learning*

2.6.3 Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *D'Volleyball Learning*

Hasil Kebutuhan media *web D'Volleyball Learning* dilakukan dengan jumlah responden yang telah mengisi *google form* sebanyak 190. Responden yang terdiri dari 4 dosen, guru 13 orang, 30 siswa dan 143 dari mahasiswa. Hasil analisis kebutuhan media berbasis *web D'Volleyball Learning* menunjukkan hasil sebesar 94,7% bahwa dalam mengakses laman atau *website* tertentu banyak yang menggunakan *handphone* dibandingkan laptop dan komputer sebesar 56,8%. Penggunaan *handphone* yang telah beralih fungsi yang awalnya *handphone* hanya

sebagai alat komunikasi sekarang berkembang menjadi alat komunikasi multifungsi (Victorian, 2022).

2.6.4 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Pengujian media sangat penting di lakukan karena bertujuan untuk mengidentifikasi kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan, apakah web dapat menjalankan fungsinya dengan baik, dan apa saja kekurangan yang perlu diperbaiki. Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Peneliti utama Destriani, M.Pd anggota peneliti: Destriana, M.Pd. Ahmad Richard Victorian, M.Pd. Okky Putra Alwin Pratama. Arjun Nurzallah R.S.

1. Validasi Ahli Materi

Validitas ahli untuk evaluasi materi pertandingan bola voli dikumpulkan dari web. Materi tersebut diverifikasi oleh Dosen Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, yaitu Ph.D. Wahyu Indra Bayu, MD Kuesioner yang digunakan adalah skala Likert dengan empat alternatif pilihan jawaban. Rata-rata persentase kelayakan isi sebesar 72,3% tergolong baik, rata-rata persentase kelayakan ekspresif sebesar 71,9% tergolong baik, dan rata-rata persentase kelayakan bahasa sebesar 75% tergolong baik.

2. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh salah satu dosen Program study pendidikan jasmani dan kesehatan yaitu Ibuk Silvi Aryanti, M.Pd. Validasi media ini akan dilakukan dengan menguji dan menilai apakah layak untuk dilakukan pengujian. Metode yang digunakan adalah skala Likert dengan empat alternatif pilihan jawaban. Hasil validasi ahli media menghasilkan persentase rata-rata sebesar 84,01% untuk aspek perangkat lunak dan 75% untuk aspek komunikasi visual termasuk dalam klasifikasi baik. Berdasarkan validasi ahli materi masuk pada klasifikasi baik.

2.7 Kurikulum Pendidikan

Pemahaman kurikulum dapat dibagi menjadi dua paradigma yang berbeda: kurikulum sempit dan kurikulum luas. Kurikulum pendidikan dalam arti yang paling sempit adalah daftar pelajaran dan kumpulan rinciannya yang perlu

dipelajari siswa untuk mencapai tingkat tertentu sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Kurikulum secara luas mencakup semua pengalaman belajar siswa (Mustafa & Dwiyo, 2020).

Kurikulum pendidikan merupakan dasar bagi pengelola pendidikan untuk menentukan setiap arah pengajaran dalam proses pendidikan, setiap rancangan kurikulum memuat berbagai komponen yang saling berhubungan dan saling mendukung antara satu komponen dengan komponen lainnya. Oleh karena itu, kurikulum merupakan posisi strategis dalam proses pendidikan (Tubulau, 2020). (Julaeha, 2019) kurikulum adalah isi mata pelajaran tertentu dalam suatu program atau data, informasi yang direkam yang diperlukan dalam rencana pelajaran dan untuk membimbing siswa menggunakan catatan yang disediakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah semua kegiatan dan pengalaman potensial (isi/materi) yang telah disusun secara ilmiah, baik yang terjadi didalam kelas, di halaman sekolah maupun diluar sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan.

2.8 Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan olahraga (Penjas) adalah instruksi yang menggunakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan, atau proses yang mengkoordinasikan fungsi tubuh seperti organ, neuromuskuler, intelektual, sosial, budaya, emosional dan etika (Iyakrus, 2018:169). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah sistem pendidikan yang komprehensif untuk kebugaran jasmani dan kesehatan, serta meningkatkan kebugaran manusia dalam hal keterampilan motorik, berpikir kritis, keterampilan aspek sosial, berpikir logis, stabilitas emosional, sikap moral, perawatan hidup sehat, dan pemahaman lingkungan bersih dalam aspek aktivitas fisik. Hal ini bertujuan untuk berkembang (Sudibyo & Nugroho, 2020). Menurut (Paramita & Anggara, 2018) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani tidak terlepas dari pendidikan melalui pengembangan keterampilan jasmani, sehingga pendidikan PJOK diajarkan pada semua jenjang pendidikan. Menurut (Destriani, 2020) Penjaskes merupakan suatu hal yang dilakukan secara sadar melalui kegiatan

yang ditujukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani serta mengembangkan keterampilan motorik maupun pengetahuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah pembelajaran yang dilakukan dengan sadar melalui aktivitas fisik untuk mendapatkan kemampuan dan keterampilan jasmani.

2.9 Hakikat Bola Voli

Olahraga bola voli diciptakan oleh William. G Morgan pada tahun 1885. Menurut (Akhbar, 2020) permainan bola voli adalah cabang permainan olahraga bola besar yang dimainkan oleh dua tim yang saling berlawanan didalam sebuah lapangan dan dibatasi oleh antar tim. Permainan bola voli merupakan cabang olahraga beregu yang dimainkan oleh enam orang setiap regu, permainan ini akan berjalan dengan baik apabila setiap pemain minimal telah menguasai teknik dasar bermain bola voli (Suarsana & Baan, 2013). Bola voli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam satu lapangan yang dipisahkan oleh sebuah net (Destriani, 2020).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bola voli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam satu lapangan yang dipisahkan oleh sebuah net dan masing-masing tim terdiri dari enam pemain.

2.9.1 Teknik-teknik Permainan Bola Voli

Teknik-teknik dalam permainan bola voli (A Rohendi, 2018)

1. Service

Service bola voli adalah teknik awal dalam memulai permainan bola voli dengan cara memukul bola dari luar lapangan menuju are permainan lawan.

Service di bagi 2 yaitu, yaitu:

a) Service atas

Service atas merupakan pukulan yang dilakukan di atas kepala biasanya diikuti dengan lompatan agar bola yang dipukul melaju dengan cepat.

b) Service bawah

Service bawah merupakan pukulan dari bawah yang dilakukan mengayunkan tangan dari bawah ke atas.

2. *Passing*

Passing ialah kontak bola antar pemain yang dilakukan dengan cara mengarahkan *bola* ke udara, sehingga pemain lain dapat mudah menjangkaunya, ada 2 yaitu:

a) *Passing* atas

Passing atas adalah mengumpan bola yang dilakukan setinggi kepala menggunakan ayunan tangan yang menjulur ke atas .

b) *Passing* bawah

Passing bawah adalah *passing* yang dilakukan dengan lengan bawah untuk memukul masing bola setinggi pinggangnya.

3. *Smash*

Smash adalah pukulan keras yang kuat yang digunakan untuk mengirim bola kembali ke lapangan lawan. Hancurkan menjadi 4, yaitu

1. Paku hard drive Power smash adalah tembakan yang kuat, biasanya pada sentuhan ketiga tim, digunakan untuk mengarahkan bola ke lapangan tim lawan.
2. Smash cepat adalah pengiriman bola yang terkontrol ke ruang kosong di lapangan lawan, sekali lagi, ini biasanya dilakukan pada kontak ketiga tim.
3. Keterampilan tangan terbuka Tembakan terbuka adalah tembakan lain yang digunakan untuk mengelabui pemain bertahan dengan mengubah waktu tembakan.
4. serangan barisan belakang Serangan backcourt biasanya sama dengan serangan net, tetapi serangan backcourt dapat dimainkan dari mana saja di belakang garis ofensif oleh pemain mana pun di area lapangan mereka.
5. *Blocking*

Blocking adalah suatu keterampilan bertahan yang digunakan untuk menghentikan atau memperlambat serangan lawan di daerah jaring.

Menurut (Aji, 2016) teknik-teknik permainan bola voli:

1. Servis

Servis ialah pukulan pertama saat permainan dimulai, atau saat bola mati dan bola bergerak. Sajikan sebagai tembakan pertama untuk mencetak poin

dalam permainan bola voli, oleh karena itu dalam melakukan *servis* harus baik.

Berikut ini, jenis-jenis servis:

a. Servis Bawah

Teknik melaksanakan *servis* bawah antara lain:

- 1) Badan sedikit membungkuk ke depan.
- 2) Bola dilempar dengan ringan dan dipukul dengan tangan kanan.
- 3) Bola dipegang dengan tangan kiri, tangan kanan diayunkan ke belakang
- 4) Kaki kiri didepan, kaki kanan di belakang.
- 5) Sehabis bola dipukul, kaki kanan melangkah maju ke lapangan dan mengambil posisi siap.

b. Servis Atas

Teknik servis atas antara lain:

- 1) Kaki kiri terletak didepan, kaki kiri di belakang.
- 2) Badan pada posisi lurus.
- 3) Bola dipegang tangan kiri.
- 4) Tangan kanan diayunkan ke belakang kepala.
- 5) Pantulkan bola melewati kepala.
- 6) Pukul bola dengan telapak tangan atau kepalan tangan saat berada di didepan kepala.

2. *Passing*

Passing ialah kesempatan untuk mengambil atau mengoper bola kepada rekan satu tim, selain itu *passing* adalah langkah pertama dalam mengembangkan pola serangan.

a. *Passing* Atas (*Set Up*)

Teknik *passing* atas antara lain:

- 1) Kedua kaki dibuka selebar bahu.
- 2) Kedua lutut ditekuk dengan badan dibawah
- 3) Lutut dua-duanya di tekuk.

4) Kedua tangan ditekuk dengan kedua telapak tangan dan jari-jari membentuk cekungan seperti mangkuk setengah lingkaran, dengan cara sebagai berikut:

- a) *Passing* bola ke atas berada di atas depan dahi.
- b) Kedua tangan dijulurkan dengan gerakan ekspresif sambil mendorong bola.
- c) Ibu jari, jari tengah, dan jari telunjuk yang dominan menekan bola.

b. *Passing* Bawah

Teknik *passing* bawah antara lain:

- a) Kaki dua-duanya dibuka selebar bahu
- b) Kedua lutut ditekuk, badan sedikit ditekuk kedepan
- c) Kedua lutut digerakkan mengeper dan rileks.
- d) Kedua tangan berpegangan, telapak tangan kiri memegang punggung telapak tangan kanan.
- e) Ayunkan kedua lengan ke depan arah datangnya bola.
- f) Perkenaan bola di atas pergelangan tangan.

3. *Smash*

Smash merupakan pukulan yang dilakukan secara keras yang mematikan. Bola dipukul kepada lapangan lawan melewati di atas net dengan gerakan yang kompleks meliputi tolakan untuk melompat, memukul bola, saat melayang diudara dan mendarat.

Langkah-langkah dalam melakukan *smash* sebagai berikut:

- 1) Awalnya melangkah tiga langkah ke depan dibelakang net.
- 2) Kemudian lutut direndahkan ke bawah menekuk.
- 3) Kedua tangan diayunkan dari arah memutar kebelakang lalu ke atas.
- 4) Kemudian dilakukan tolakan kedua kaki sambil mengayunkan tangan ke depan atas.
- 5) Bola dipukul dengan keras tepat pada atas permukaan bola.
- 6) Lakukan pendaratan dengan kedua kaki dengan kaki menekuk.

4. Membendung (*Blocking*)

Blocking ialah usaha untuk menahan/mempertahankan tumbukan dengan menjangkau jarring. Memblok adalah pertahanan utama untuk menahan serangan lawan. *Block* hanya dapat dilakukan oleh pemain didepan net. Agar *block* berfungsi dengan baik, orang yang melakukan *block* harus :

- 1) Selalu baca gerakan lawan.
- 2) Bisa mengetahui pergerakan lawan.
- 3) Sesama tim harus ada kerja sama pada saat melakukan *block*.

Sedangkan menurut (Ruslan, 2015) teknik-teknik permainan bola voli:

a. Servis

Saat ini servis bukan lagi awal permainan melainkan sebuah serangan untuk mendapatkan poin, berikut jenis-jenis servis:

1. Servis Tangan Bawah

Servis tangan bawah di atas merupakan servis bawah dalam permainan bola voli, dimana teknik melakukan servis yang pertama-tama pemain berdiri dibelakang lapangan dengan teknik pada saat melakukan servis bawah, bola dipegang pada bagian tangan sebelah, lakukan ayunan tangan dari bawah ke atas dengan bebarangen dipukulnya bola voli.

2. Teknik Servis

Teknik servis yang pertama dimulai berdiri tegak dibelakang garis belakang bola voli dengan kaki sebelah didepan dan dibelakang, bola dipegang dengan tangan bersamaan, lalu bola dipukul serta lecutkan tangan yang diperlukan pada saat mengenakan bola.

b. *Passing*

Teknik passing dalam permainan bola voli dibagi menjadi dua, meliputi passing bawah dan passing atas, adapun teknik nya hampir sama langkah-langkahnya, namun teknik tangan pada saat melakukan berbeda.

c. *Smash (Spike)*

Smash ialah teknik memainkan bola secara efektif dan efisien sesuai aturan untuk mencapai pukulan-pukulan keras yang biasanya menukik ke daerah lawan.

d. Membendung (*Blocking*)

Dengan daya upaya di dekat jaring untuk mencoba menahan/menghalangi bola yang datang dari daerah lawaan. Sikap memblok yang benar adalah sebagai berikut:

1. Jongkok, bersiap untuk melompat.
2. Lompat dengan kedua tangan rapat dan lurus ke atas.
3. Saat mendarat hendaknya langsung menyingkir dan memberi kesempatan pada lawan satu regu untuk bergantian memblok.

2.9.2 Peraturan Permainan Bola Voli

Menurut (Sujarwo, 2021) peraturan permainan yang dipergunakan sama dengan peraturan bola voli yang terbaru, kecuali ada beberapa ketentuan khusus, antara lain:

1. Lama bermain: *Two winning set*.
2. Tinggi net putri: 2,00 meter.
3. Ukuran lapangan: 12,00 x 6,00 meter.
4. Jumlah pemain: setiap tim memiliki 4 pemain dasar dan 1 pemain cadangan.
5. Pemain berseragam:
 - a. Masing-masing pemain wajib memakai seragam baju dan celana.
 - b. Baju wajib memiliki nomor dada dan punggung (nomor 1-20).
6. Pengantian pemain
 - a. pengantian pemain bebas, artinya masing-masing pemain yang diganti oleh menggantikan siapa saja, contoh: angka 1 diganti angka 5, angka 1 boleh mengganti angka 5 lagi atau mengganti angka 2, angka 3, atau angka 4.
 - b. Pengantian wajib diselengi dengan reli dulu untuk pergantian selanjutnya.
 - c. bebas jumlah pengantinya.
7. Servis
 - a. Setiap perpindahan servis, yang melakukan servis harus bergiliran.
 - b. Bola yang telah memantul untuk di servis, harus dipukul.

- c. Bola servis yang menyentuh jaring bagian atas jarring dan masuk ke lapangan lawan dihitung sah.
- 8. Memainkan (menyentuh) bola
 - a. Semua badan dibolehkan untuk bermain bola, terkena maupun tidak terkena.
 - b. Semua pemain bola melakukan smash dan bloking, tetapi pada saat melakukan servis pemain kembali pada posisinya masing-masing.

Menurut (Aji, 2016) peraturan permainan bola voli.

- a. Masing-masing regu terdapat 6 orang pemain dan 6 orang pemain cadangan.
- b. Sejalan arah jarum jam dalam rotasi putarannya.
- c. Untuk kemenangan tiga kali kemenangan.
- d. Pada saat poin sudah 25 maka kemenangan diraih.
- e. Jika posisi 24-24, maka harus *deuces* sampai suatu regu meraih angka 2 dari lainnya.
- f. Jika kedudukan set kemenangan 2-2 (set penentuan) dimainkan sampai angka 15.
- g. Dalam posisi 14-14 dilakukan *dauce* sampai suatu regu meraih angka dengan selisih 2.
- h. Penghitungan angka/nilai dengan system reli poin.
- i. *Time out* diminta oleh *official*/pelatih kepada wasit, lamanya 30 detik.

2.9.3 Lapangan Bola Voli

Menurut Aji (2016), Lapangan bola voli

- 1. Lapangan bola voli standar:
 - a. Lapangan voli : 18 meter.
 - b. Luas lapangan : 9 meter.
 - c. Luas garis tengah : 3 meter.
- 2. Ukuran Net dan Tiang bola voli:
 - a. Luas net 1 meter.
 - b. 2,43 meter untuk tinggi net putra
 - c. 2,24 meter untuk net putri

- d. Tinggi tiang jaring bola voli : 2,55 meter.
- e. Antara tiang jaring sama garis sebelah lapangan bola voli : 0,5-1 meter.
- f. Pita tepi samping net : 5 centimeter.
- g. Mata jala net : 10 centimeter.

2.10 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini membahas tentang pemanfaatan sumber belajar berbasis *web* untuk peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Studi terkait dengan penelitian ini ditemukan berdasarkan ekspor peneliti.

1. Penelitian Henrik Pujiastutik tentang hasil belajar siswa tahun 2019 berjudul efektivitas penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis web pada mata kuliah I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mata kuliah I pada mata kuliah didaktik biologi tahun 2017 dapat meningkat. Hal ini tercermin dari persentase ketuntasan 77% siswa siklus I dengan kriteria sempurna dan 92 siswa siklus II dengan kriteria sangat sempurna. Oleh karena itu, hasil ini mencapai penyelesaian pembelajaran yang diharapkan lebih dari 75. Reaksi siswa terhadap penggunaan media e-learning berbasis web dinilai positif oleh siswa, dengan persentase rata-rata 76%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran e-learning berbasis web efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Slamet Triyadi pada tahun 2021, “pengaruh penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa pada mata Pelajaran bahasa Indonesia”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rerata audiometri akhir setelah perlakuan untuk efektivitas penggunaan media audiovisual setiap siklusnya. Hasil penelitian juga diadopsi oleh guru mitra (pengamat) yang melaporkan bahwa pembelajaran dari siklus sebelumnya ke siklus 2 memiliki hasil yang baik dan penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Kreativitas guru dalam hal peningkatan hasil belajar harus menjadi pertimbangan dalam menggunakan

media pembelajaran khususnya media audiovisual saat menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia.

3. Penelitian tahun 2016 oleh Martua Ferry Siburian berjudul “efektivitas penggunaan media grafis untuk meningkatkan hasil belajar ilmiah”. Hasil yang didapat memberikan bahwa proses pembelajaran saintifik dengan menggunakan media grafis dalam proses pembelajarannya sejalan dengan tingginya hasil belajar siswa, sehingga situasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Skor sebelum siklus I adalah 39, dengan skor minimal 20 dan skor maksimal 60. Setelah itu rata-rata nilai siswa meningkat 61 pada siklus I, dengan nilai minimal 5 dan nilai maksimal 85. Siklus II juga signifikan dengan skor rata-rata 69, skor terendah 5, skor tertinggi 85, dan siklus III dengan skor rata-rata 8, skor terendah 75, dan skor tertinggi 95. Menunjukkan kemajuan. Seiring dengan kemajuan peserta didik mencapai hasil belajar dari pra-level, Level I hingga Level III.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas membuktikan bahwa media pembelajaran mampu memberikan perkembangan serta perubahan. Wujud perkembangan media berbasis *web* dapat menunjang keberhasilan pada pembelajaran PJOK menjadi pembelajaran yang efektif dan efisien serta pembelajaran berbasis *web* diupayakan agar meningkat hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

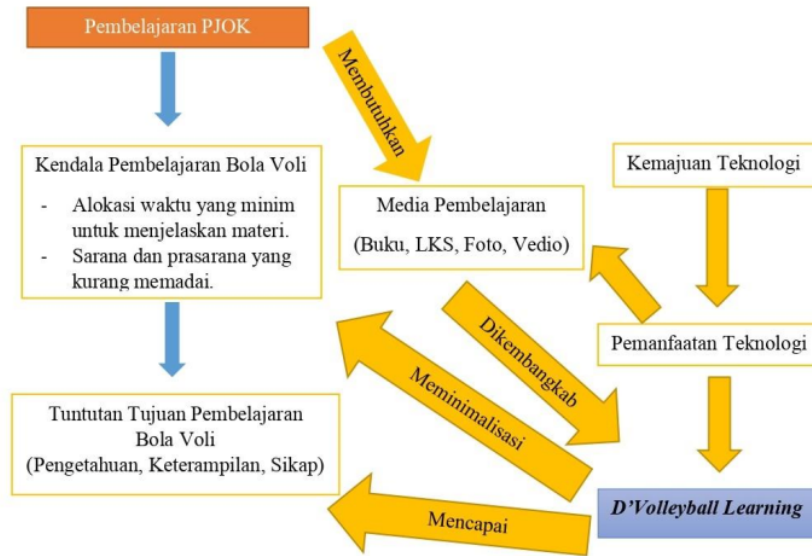
2.11 Kerangka Berpikir

Pendidikan ialah cara upaya mempengaruhi siswa dalam beradaptasi sebanyak mungkin dengan lingkungannya, sehingga dapat mengubah kompetensi mereka dan memungkinkan mereka berfungsi dengan baik untuk kehidupan sehari-hari (Hamalik, 2017). Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara dan bangsa. Pemilihan media pembelajaran berkaitan langsung dengan upaya guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan cara yang sesuai dengan situasi dan kondisi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Media pembelajaran adalah bentuk komunikasi yang

digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti buku, video, radio, dan majalah, yang membantu guru mendistribusikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pengalaman menunjukkan bahwa salah satu kesalahan pembelajaran adalah karena pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. Dijelaskan pula bahwa kenyataannya mengajar semua mata pelajaran, termasuk pendidikan jasmani, tidak membuahkan hasil. Perkembangan teknologi dapat dijadikan media pembelajaran berupa produk berupa *web* diantaranya *games* edukasi dan media sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti berusaha melakukan perbaikan atau tindakan agar permainan bola voli yang diajarkan berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, tindakan peneliti adalah menggunakan media pembelajaran berbasis web *D'Volleyball Learning*. Tujuannya untuk meningkatkan proses pembelajaran bola voli agar tujuan tersebut tercapai.



Gambar 8. Kerangka Berpikir Penelitian Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bola Voli Berbasis Web

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 November di kelas XII.IPS.2 SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Subjek penelitian adalah 21 siswa, 11 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini menggunakan lingkungan online *D, Volleyball Learning* yang terdiri dari beberapa siklus. Jam pertama mengikuti jam kedua, kemudian jam ketiga jika nilai siswa di bawah nilai yang ditetapkan.

Sebelum memulai penelitian, peneliti berbicara dengan Bapak Agus Aminarto S.Pd. Sebagai guru PJOK di SMA Negeri 1 Indralaya Utara untuk menyelesaikan Penelitian Siklus 1. Setelah percakapan dengan guru PJOK, peneliti menyelesaikan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

1) Perencanaan

Tahap desain yang dilakukan peneliti meliputi:

(1) Menganalisis kurikulum untuk menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa, (2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (3) Menyiapkan bahan diskusi, (4) Menyiapkan bahan pembelajaran online. untuk D, pembelajaran bola voli, (5) membuat lembar observasi untuk menilai kinerja siswa, (6) membuat alat penilaian untuk memantau hasil belajar siswa menggunakan jaringan D, pembelajaran bola voli.

2) Pelaksanaan

Pada fase ini, pembelajaran akan dilakukan pada hari Rabu, 2 November 2022. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, materi terkait pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam buku PJOK akan disajikan. Saat pembelajaran dilakukan oleh guru PJOK. Kegiatan yang terlihat dalam pelaksanaan Siklus I adalah:

a) Kegiatan Pendahuluan

Penelitian ini dilakukan dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dimulai pukul 10.00-11.00. Pada awal pertemuan pagi, siswa mengucapkan salam kepada guru dan membacakan doa dibawah arahan guru kelas. Usai pembacaan doa, guru mengkonfirmasi kehadiran siswa dengan menanyakan siapa saja yang tidak hadir pada hari itu. Semua siswa dapat hadir hari ini untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Ketika kehadiran siswa dikonfirmasi, guru mempersiapkan siswa secara fisik dan psikologis untuk memulai pembelajaran. Para siswa kemudian mendiskusikan materi sejauh ini dan berbagi tujuan pembelajaran mereka dalam pertemuan tersebut.

b) Kegiatan Inti

Setelah mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran yang akan diikuti siswa selama proses pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menarik perhatian siswa pada topik pembelajaran bola voli untuk memberikan saran melalui observasi. Siswa diminta untuk membuka *web D'Volleyball Learning* yang dikirimkan oleh gurunya ke *whatsapp* kelas. Siswa akan diberi pengarahan atau intruksi tentang cara menggunakan *web D'Volleyball Learning*.

Guru dan siswa menggunakan media *web D'Volleyball Learning* secara bersama-sama untuk melihat dan membaca materi servis bawah. Mereka diminta untuk mendiskusikan pengamatan mereka dan mencatat temuan mereka. Guru mempermudah siswa untuk mengajukan pertanyaan yang belum dipahami dari pengamatannya terhadap media *web D'Volleyball Learning* yang sedang dibahas bersama.

Siswa mengumpulkan informasi yang mendukung jawaban mereka atas pertanyaan. Siswa diminta mempraktikkan servis bawah sesuai dengan informasi dari media dan sumber lain yang digunakan. Siswa diminta untuk mengerjakan soal yang telah disiapkan oleh guru.

c) Kegiatan Penutup

Selain itu, guru dan siswa menyimpulkan atau meringkas apa yang telah pelajari, dan guru memberikan penghargaan kepada siswa karena berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan diakhiri dengan presentasi guru tentang rencana pertemuan berikutnya. Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam. Pelajaran hari ini selesai.

3) Observasi

a) Hasil Penilaian Pengetahuan Peserta Didik pada Siklus I

Setelah meneliti pembelajaran bola voli episode pertama di website D'Volleyball Learning, peneliti mempresentasikan soal penilaian pada episode pertama berupa 20 soal pilihan ganda. Hasil belajar siswa pada Siklus I dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Penilaian Pengetahuan Peserta Didik pada Siklus I

No	Inisial Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	ARFW	85	Tuntas
2	AK	70	Tidak tuntas
3	ABA	65	Tidak tuntas
4	AS	75	Tuntas
5	AI	65	Tidak tuntas
6	DDA	50	Tidak tuntas
7	DAP	75	Tuntas
8	K	40	Tidak tuntas
9	LDP	65	Tidak tuntas
10	MRT	85	Tuntas
11	MH	65	Tidak tuntas
12	MBA	75	Tuntas
13	NW	75	Tuntas
14	NR	70	Tidak tuntas
15	ORD	80	Tuntas
16	PRN	40	Tidak tuntas
17	RPP	70	Tidak tuntas
18	R	75	Tuntas
19	RDI	70	Tidak tuntas
20	TA	85	Tuntas
21	VS	70	Tidak tuntas
Jumlah		1450	9 Tuntas
Rata-rata		69,4	
Persentase		42,9%	

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\sum \text{Peserta Didik yang Tuntas}}{\sum \text{Peserta Didik}} \times 100\% \\
 &= \frac{9}{21} \times 100\% \\
 &= 42,9\%
 \end{aligned}$$

Tabel 9. Frekuensi Hasil Pengetahuan Peserta Didik pada Siklus I

No	Pre tes	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	9	42,9
2	Tidak tuntas	12	57,1
Jumlah		21	100

Berdasarkan hasil belajar siklus I pada peserta didik, dapat kita lihat bahwa hasil siklus I siswa kelas XII.IPS.2 mencapai nilai maksimal 85% dan nilai minimal 40%. Nilai rata-rata adalah 69,4%. 9 siswa dengan persentase ketuntasan 42,9% dan siswa tidak tuntas adalah 12 siswa dengan persentase 57,1%. Hasil belajar peserta didik siklus I tidak berhasil karena tidak mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80% dan standart ketuntasan (KKM) 73, oleh karena itu perbaikan harus dilakukan pada siklus II untuk mencapai indikator ketercapaian 80% atau lebih.

b) Hasil Penilaian Keterampilan Peserta Didik Siklus I

Setelah melakukan penelitian siklus I pembelajaran bola voli menggunakan web *D'Volleyball Learning*, disediakan oleh peneliti uji tes berupa servis bawah pada siklus I. Hasil tes peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Servis Bawah Peserta Didik pada Siklus I

No	Inisial peserta didik	Skor perolehan servis	Nilai	Keterangan
1	ARFW	3	14,2	Tidak tuntas
2	AK	17	80,9	Tuntas
3	ABA	16	76,1	Tuntas
4	AS	16	76,1	Tuntas
5	AI	11	52,3	Tidak tuntas
6	DDA	16	76,1	Tuntas
7	DAP	12	57,1	Tidak tuntas
8	K	17	80,9	Tuntas

Hasil Servis Bawah Peserta Didik pada Siklus I

9	LDP	10	47,6	Tidak tuntas
10	MRT	14	66,6	Tidak tuntas
11	MH	16	76,1	Tuntas
12	MBA	7	33,3	Tidak tuntas
13	NW	16	76,1	Tuntas
14	NR	15	71,4	Tidak tuntas
15	ORD	17	80,9	Tuntas
16	PRN	3	14,2	Tidak tuntas
17	RPP	16	76,1	Tuntas
18	R	17	80,9	Tuntas
19	RDI	3	14,2	Tidak tuntas
20	TA	3	14,2	Tidak tuntas
21	VS	16	76,1	Tuntas
Jumlah		261	1241	11 Tuntas
Rata-rata		12,4	59	
Persentase		52,3%		

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\sum \text{Peserta Didik yang Tuntas}}{\sum \text{Peserta Didik}} \times 100\% \\
 &= \frac{11}{21} \times 100\% \\
 &= 52,3\%
 \end{aligned}$$

Tabel 11. Frekuensi Hasil Servis Bawah Peserta Didik pada Siklus I

No	Pre tes	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	11	52,3
2	Tidak tuntas	10	47,7
	Jumlah	21	100

Berdasarkan hasil tes servis bawah siswa siklus I, maka bisa dilihat dari hasil siswa kelas XII.IPS.2 pada siklus I mendapatkan skor maksimal 17 dan skor minimal 3. Nilai rata-rata adalah 59%. Ada 11 orang siswa yang tuntas mendapatkan 52,3% dan tidak tuntas sebanyak 10 mendapatkan 47,7%. Hasil tes servis bawah peserta didik pada siklus I tidak dianggap berhasil, karena tidak mencapai 80% dari kriteria ketuntasan yang ditetapkan, dengan kriteria ketuntasan (KKM) 73. Oleh karena itu perlu diadakan perbiakan pada siklus II agar mencapai indikator ketercapaian $\geq 80\%$.

c) Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik pada Siklus I

Tabel 12. Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik pada Siklus I

No	Inisial Peserta Didik	Skor Perolehan Sikap	Nilai	Keterangan
1	ARFW	4	33,3	Tidak tuntas
2	AK	10	83,3	Tuntas
3	ABA	8	75	Tuntas
4	AS	3	25	Tidak tuntas
5	AI	8	75	Tuntas
6	DDA	5	41,6	Tidak tuntas
7	DAP	6	50	Tidak tuntas
8	K	7	58,3	Tidak tuntas
9	LDP	10	83,3	Tuntas
10	MRT	8	66,6	Tidak tuntas
11	MH	6	50	Tidak tuntas
12	MBA	6	50	Tidak tuntas
13	NW	9	75	Tuntas
14	NR	9	75	Tuntas
15	ORD	6	50	Tidak tuntas
16	PRN	5	41,6	Tidak tuntas
17	RPP	9	75	Tuntas
18	R	8	66,6	Tidak tuntas
19	RDI	9	75	Tuntas
20	TA	5	41,6	Tidak tuntas
21	VS	9	75	Tuntas
Jumlah		150	1266	9 Tuntas
Rata-rata		7,14	60,2	
Persentase		42,9%		

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\sum \text{Peserta Didik yang Tuntas}}{\sum \text{Jumlah Indikator}} \times 100\%$$

$$= \frac{9}{21} \times 100\%$$

$$= 42,9\%$$

Tabel 13. Frekuensi Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik pada Siklus I

No	Pre tes	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	9	42,9
2	Tidak tuntas	12	57,1
	Jumlah	21	100

Berdasarkan hasil penilaian sikap siswa pada siklus I, dapat diketahui bahwa hasil penilaian sikap kelas XII.IPS.2 pada siklus I memperoleh nilai maksimal 10 dan nilai minimal 3. Nilai rata-rata adalah 60,2%, 9 siswa dianggap tuntas sebesar 42,9% dan 12 tidak tuntas sebesar 57,1%. Maka belum bisa dikatakan berhasil pada penilaian sikap siswa pada siklus I, karena dengan ketuntasan 80% belum dicapainya, dengan kriteria ketuntasan (KKM) 73. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus II agar mencapai indikator keberhasilan $\geq 80\%$.

d) Hasil Lembar Observasi Peserta Didik pada Siklus I

Tabel 14. Hasil Lembar Observasi Peserta Didik pada Siklus I

No	Inisial Peserta Didik	Hasil Skor Observasi	Nilai	Keterangan
1	ARFW	12	75	Aktif
2	AK	12	75	Aktif
3	ABA	11	68,7	Aktif
4	AS	10	62,5	Aktif
5	AI	12	75	Aktif
6	DDA	13	81,2	Sangat aktif
7	DAP	8	50	Cukup aktif
8	K	9	56,2	Cukup aktif
9	LDP	14	87,5	Sangat aktif
10	MRT	10	62,5	Aktif
11	MH	13	81,2	Sangat aktif
12	MBA	14	87,5	Sangat aktif
13	NW	10	62,5	Aktif
14	NR	11	68,7	Aktif
15	ORD	13	81,2	Sangat aktif
16	PRN	12	75	Aktif
17	RPP	8	50	Cukup aktif
18	R	10	62,5	Aktif
19	RDA	11	68,7	Aktif
20	TA	14	87,5	Aktif
21	VS	13	81,2	Aktif
Jumlah		230	1499	
Rata-rata		10,9	71,3	Aktif
Persentase		68,45%		Aktif

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase keaktifan peserta didik} &= \frac{Nm}{\text{Jumlah Descriptor } N) \times 100\% \\
 &= \frac{230}{16} : 21) \times 100\% \\
 &= 68,45\%
 \end{aligned}$$

Tabel 15. Distribusi Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Siklus I

No	Interval	Frekuensi	Presentasi (%)	Kategori
1	81-100	2	9,5	Sangat aktif
2	61-80	5	23,8	Aktif
3	41-60	12	57,1	Cukup aktif
4	21-40	2	9,5	Kurang aktif
5	≤ 20	0	0	Tidak aktif
Jumlah		21	100	

Dari tabel di atas, dapat diamati dari 21 siswa ada 2 siswa mendapat kategori sangat aktif, 5 mendapat kategori aktif, 12 siswa mendapat kategori cukup aktif, dan 2 siswa mendapat kategori kurang aktif, oleh karena itu tahapan aktivitas siswa siklus I adalah aktif.

4. Refleksi Siklus I

Setelah pembelajaran menggunakan *D'Volleyball Learning*, peneliti melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang terjadi dengan guru PJOK. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tindakan apa yang harus dilakukan pada pertemuan berikutnya dan bagaimana implementasi penggunaan *D'Volleyball Learning* akan mengarah pada hasil yang dicapai.

Dari hasil pembelajaran peserta didik dimana didapatkan pada siklus I bahwa peserta didik mencapai rata-rata 69,4% dan persentase ketuntasan 42,9% setelah menyelesaikan 20 soal pilihan ganda. Sedangkan untuk peserta didik yang memenuhi kategori tuntas terdapat 9 dan 12 yang tidak tuntas. Dan temuan hasil tes servis bawah untuk melihat keterampilan peserta didik diperoleh dari siklus I, terlihat bahwa ketuntasan klasikal peserta didik mencapai rata-rata 59% dan persentase ketuntasan 52,3%. Dengan jumlah peserta didik yang tuntas 11 dan

yang tidak tuntas 10 peserta didik. Adapun temuan yang diperoleh dari siklus I adalah sebagai berikut:

Mengenai materinya terkait servis bawah bola voli. Peserta didik tidak memahami apa yang dijelaskan. Refleksi yang peneliti lakukan pada pertemuan berikutnya adalah menyatakan kembali materi serta menjelaskan pernyataan tentang tujuan pertanyaan dan tes servis bawah sehingga peserta didik dapat memaknai bentuk soal dan cara servis bawah yang baik dan benar.

Saat dilakukan kegiatan pembelajaran siklus I dengan menggunakan *web D'Volleyball Learning* belum efektif. Salah satunya adalah dibukanya *web* di internet, namun peserta didik mengalami kesulitan karena tidak adanya jaringan internet sehingga bingung membuka *web*.

Oleh sebab itu peneliti bersama dengan guru dilaksanakan pembenahan pada siklus ke II yaitu menyalurkan *hostpot/wifi* untuk membantu yang susah jangkauan internet, serta memberikan penjelasan kembali mengenai penggunaan *web D'Volleyball Learning* terjadi selama proses pembelajaran dan memberikan penguatan dan motivasi untuk memberi siswa keberanian untuk mengungkapkan pendapat mereka.

Kegiatan pelaksanaan siklus I terdapat beberapa kendala dan kekurangan dalam kegiatan siklus I sebagai landasan kegiatan siklus II. Masalah dan kekurangan yang dimaksud antara lain adalah: 1) ketika guru memberikan materi ada beberapa peserta didik kurang mencermati guru dalam pembelajaran, sehingga peserta didik yang lain terganggu, 2) ketika guru bertanya tentang apa yang diajarkan, siswa mengatakan tidak mengerti, 3) tidak berani bertanya jika mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil analisis kinerja siswa Siklus I, maka hasil belajar siswa dan hasil ujian kemampuan pelayanan rendah siswa harus diselesaikan pada siklus berikutnya yaitu. Siklus II, jika nilai KKM tidak tercapai, apa tindakan perbaikan pada Siklus II: 1) peserta didik diberikan motivasi untuk berani menjawab pertanyaan, 2) untuk dapat memperhatikan materi yang akan disampaikan, guru perlu menunjuk salah seorang siswa untuk menyampaikan yang sudah dibahas, 3) peserta didik diberi penguatan berupa penguatan lisan oleh guru.

4.1.2 Siklus II

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di semester Ganjil bulan November Tahun Ajaran 2022/2023 yang dilakukan di kelas XII.IPS.2 SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Subjek penelitian berjumlah 21 peserta didik yang terdiri dari 11 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini menggunakan media *web D,Volleyball Learning* yang terdiri dari beberapa siklus. Siklus pertama mengikuti siklus kedua, kemudian siklus ketiga jika nilai peserta didik masih dibawah yang dipersyaratkan.

Sebelum memulai penelitian, peneliti berbicara dengan bapak Agus Aminarto, S.Pd. Selaku guru PJOK di SMA Negeri 1 Indralaya Utara untuk memutuskan melakukan penelitian siklus II. Setelah berdiskusi dengan guru PJOK, peneliti melakukan tahap penelitian sebagai berikut:

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II ini didasarkan pada hasil refleksi pada siklus I. Pada perencanaan siklus II ini pendidik lebih menekankan pada peserta didik tentang penggunaan media *web D'Volleyball Learning* untuk lebih aktif dan bertanya kepada guru dan teman sejawatnya terkait media web tersebut. Berdasarkan refleksi siklus I dilakukan berbagai perbaikan pada proses pembelajaran dengan menggunakan *web D'Volleyball Learning* untuk lebih memberikan penguatan motivasi kepada peserta didik agar berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran.

2) Pelaksanaan

Pada tahapan ini, pembelajaran dilaksanakan pada hari rabu tanggal 9 November 2022. Tujuan dari pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Di dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terdapat hubungan terkait pembelajaran bola voli yang didapat dibuku PJOK. Kegiatan yang terlihat dalam melaksanakan siklus II adalah:

a) Kegiatan Pendahuluan

Pada pukul 10.00 sampai 11.00 penelitian dilaksanakan dengan kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian pagi hari ini, ketua kelas bersama peserta didik lainnya memberikan salam kepada guru serta berdoa. Selesai berdoa guru

memberikan sapaan kepada peserta didik dan sekaligus mengecek kehadiran peserta didik pada hari itu dan menanyakan siapa yang tidak hadir, semua peserta didik hadir pada hari itu. Sesudah mengecek kehadiran guru kemudian menyiapkan fisik dan psikis untuk mengawali pembelajaran. Dalam pembelajaran hari itu guru mengaitkan materi ini menggunakan pengalaman siswa dengan materi sebelumnya untuk mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

b) Kegiatan Inti

Usai guru memberikan tujuan dan langkah pembelajaran kepada peserta didik. Dalam kegiatan inti, guru memberikan rangsangan dan perhatian pada topik materi bola voli khususnya materi servis bawah serta tahapan teknik dalam melakukan servis bawah yang lebih mudah dipahami. Setelah diberikan pemahaman terkait materi yang akan dipelajari, peserta didik diminta untuk membuka media *web D'Volleyball Learning* yang sudah dikirim melalui aplikasi *whatsapp* pada *handphone* masing-masing siswa. Lalu siswa diminta mendiskusikan pengamatannya dan mencatat fakta yang ditemukan. Guru memberikan penjelasan kembali terkait media *web D'Volleyball Learning* yang didiskusikan bersama kepada peserta didik untuk memberikan kemudahan dalam mengamati dan memahami materi servis bawah dengan melihat video yang disajikan, setelah itu guru juga memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik hal-hal yang belum dipahami pada media *web D'Volleyball Learning*.

Guru meminta peserta didik untuk mempraktekkan teknik servis bawah sesuai informasi yang didapat pada media *web D'Volleyball Learning* dan guru memberikan soal 20 pilihan ganda untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik.

c) Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan inti, selanjutnya sebelum menutup pembelajaran guru memberikan sedikit gambaran terkait materi yang telah disampaikan untuk benar-benar memastikan peserta didik paham terkait materi yang diberikan serta menyampaikan rencana untuk pertemuan berikutnya. Guru bersamaan siswa menutup pembelajaran dengan doa dan salam. Pelajaran hari ini selesai.

3) Observasi

a) Hasil Pengetahuan Belajar Peserta Didik pada Siklus II

Setelah pembelajaran bola voli siklus II selesai, jaringan pembelajaran *D'Volleyball Learning* untuk pembelajaran bola voli disajikan oleh peneliti Siklus II sebagai soal evaluasi berupa 20 soal pilihan ganda. Pada tabel di bawah ini:

Tabel 16. Hasil Pengetahuan Belajar Peserta Didik pada Siklus II

No	Inisial Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	ARFW	100	Tuntas
2	AK	100	Tuntas
3	ABA	90	Tuntas
4	AS	90	Tuntas
5	AI	65	Tidak tuntas
6	DDA	95	Tuntas
7	DAP	100	Tuntas
8	K	95	Tuntas
9	LDP	65	Tidak tuntas
10	MRT	100	Tuntas
11	MH	85	Tuntas
12	MBA	100	Tuntas
13	NW	100	Tuntas
14	NR	70	Tidak tuntas
15	ORD	95	Tuntas
16	PRN	85	Tuntas
17	RPP	85	Tuntas

Hasil Penilaian Pengetahuan Belajar Peserta Didik pada Siklus II

18	R	90	Tuntas
19	RDA	80	Tuntas
20	TA	80	Tuntas
21	VS	80	Tuntas
Jumlah		1.850	18 Tuntas
Rata-rata		88	
Persentase		85,7%	

$$\begin{aligned} \text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\sum \text{Peserta Didik yang Tuntas Belajar}}{\sum \text{Peserta Didik}} \times 100\% \\ &= \frac{18}{21} \times 100\% \\ &= 85,7\% \end{aligned}$$

Tabel 17. Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II

No	Post tes	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	18	85,7
2	Tidak tuntas	3	14,3
	Jumlah	21	100

Dari hasil belajar periode pembelajaran kedua terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas XII.IPS.2 pada periode II mencapai nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65%. Rata-rata 88%. 18 siswa yang lulus dan yang tidak lulus sebanyak 3 mahasiswa. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mencapai angka ketuntasan sangat tinggi yaitu 85,7% dan mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu $\geq 80\%$.

b) Hasil keterampilan peserta didik siklus II

Setelah menyelesaikan penelitian putaran kedua pembelajaran bola voli dengan menggunakan jaringan D'Volleyball Learning, peneliti melakukan tes berupa subservice Siklus II. Hasil tes mahasiswa mata kuliah II ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 18. Hasil Servis Bawah Peserta Didik pada Siklus II

No	Inisial peserta didik	Skor perolehan	Nilai	Keterangan
1.	ARFW	5	23,8	Tidak tuntas
2.	AK	18	85,1	Tuntas
3.	ABA	17	80,9	Tuntas
4.	AS	19	90,4	Tuntas
5.	AI	16	76,1	Tuntas
6.	DDA	16	76,1	Tuntas
7.	DAP	15	71,4	Tidak tuntas
8.	K	18	85,1	Tuntas
9.	LDP	15	71,4	Tidak tuntas
10.	MRT	18	85,1	Tuntas
11.	MH	18	85,1	Tuntas
12.	MBA	16	76,1	Tuntas
13.	NW	19	90,4	Tuntas
14.	NR	16	76,1	Tuntas
15.	ORD	18	85,1	Tuntas
16.	PRN	17	80,9	Tuntas
17.	RPP	16	76,1	Tuntas
18.	R	20	95,2	Tuntas
19.	RDI	16	76,1	Tuntas
20.	TA	10	47,6	Tuntas
21.	VS	16	76,1	Tuntas
Jumlah		339	1609	17 Tuntas
Rata-rata		16,1	76,6	
Persentase		80,9%		

$$\begin{aligned} \text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\sum \text{Peserta Didik yang Tuntas}}{\sum \text{Peserta Didik}} \times 100\% \\ &= \frac{17}{21} \times 100\% \\ &= 80,9\% \end{aligned}$$

Tabel 19. Frekuensi Hasil Servis Bawah Peserta Didik pada Siklus II

No	Post tes	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	17	80,9
2	Tidak tuntas	4	19,1
Jumlah		21	100

Berdasarkan hasil servis bawah peserta didik pada siklus II, dapat dilihat bahwa hasil peserta didik kelas XII.IPS.2 pada siklus II memperoleh skor tertinggi 20 dan skor terendah 5. Nilai rata-rata sebesar 76,6. Peserta didik yang tuntas sebanyak 17 dengan persentase 80,9% dan yang tidak tuntas sebanyak 4 dengan persentase 19,1%. Maka hasil tes servis bawah peserta didik pada siklus II sudah dikatakan berhasil, karena sudah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% dengan kriteri ketuntasan (KKM) 73.

c) Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik pada Siklus II

Tabel 20. Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik pada Siklus II

No	Inisial Peserta Didik	Skor Perolehan Sikap	Nilai	Keterangan
1	ARFW	10	83,3	Tuntas
2	AK	11	91,6	Tuntas
3	ABA	10	83,3	Tuntas
4	AS	9	75	Tuntas
5	AI	10	83,3	Tuntas
6	DDA	9	75	Tuntas
7	DAP	10	83,3	Tuntas
8	K	7	58,3	Tidak tuntas
9	LDP	11	91,6	Tuntas
10	MRT	8	66,6	Tidak tuntas

Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik pada Siklus II

11	MH	9	75	Tuntas
12	MBA	9	75	Tuntas
13	NW	10	83,3	Tuntas
14	NR	12	100	Tuntas
15	ORD	9	75	Tuntas
16	PRN	9	75	Tuntas
17	RPP	11	91,6	Tuntas
18	R	12	100	Tuntas
19	RDI	8	66,6	Tidak tuntas
20	TA	10	83,3	Tuntas
21	VS	9	75	Tuntas
Jumlah		203	1691	18 Tuntas
Rata-rata		9,4	80,5	
Persentase		85,8%		

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\sum \text{Peserta Didik yang Tuntas}}{\sum \text{Peserta Didik}} \times 100\% \\
 &= \frac{18}{21} \times 100\% \\
 &= 85,8\%
 \end{aligned}$$

Tabel 21. Frekuensi Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik pada Siklus II

No	Post tes	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	18	85,8
2	Tidak tuntas	3	14,2
Jumlah		21	100

Berdasarkan hasil penilaian sikap peserta didik pada siklus II, dapat dilihat bahwa hasil penilaian sikap kelas XII.IPS.2 pada siklus II memperoleh nilai tertinggi 12 dan nilai terendah 7. Nilai rata-rata 80,5, peserta didik yang tuntas sebanyak 18 dengan persentase 85,8% dan yang tidak tuntas sebanyak 3 dengan

persentase 14,2%. Maka hasil penilaian sikap peserta didik pada siklus II sudah dikatakan berhasil, karena sudah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 73.

d) Hasil Lembar Observasi Peserta Didik pada Siklus II

Tabel 22. Hasil Lembar Observasi Peserta Didik pada Siklus II

No	Inisial Peserta Didik	Skor Perolehan	Nilai	Keterangan
1	ARFW	12	75	Aktif
2	AK	14	87,5	Sangat aktif
3	ABA	13	81,2	Sangat aktif
4	AS	14	87,5	Sangat aktif
5	AI	12	75	Aktif
6	DDA	13	81,2	Sangat aktif
7	DAP	12	75	Aktif
8	K	13	81,2	Sangat aktif
9	LDP	14	87,5	Sangat aktif
10	MRT	10	62,5	Aktif
11	MH	13	81,2	Sangat aktif
12	MBA	14	87,5	Sangat aktif
13	NW	14	87,5	Sangat aktif
14	NR	11	68,7	Aktif
15	ORD	13	81,2	Sangat aktif
16	PRN	12	75	Aktif
17	RPP	13	81,5	Sangat aktif
18	R	14	87,5	Sangat aktif
19	RDA	13	81,2	Sangat aktif
20	TA	14	87,5	Aktif
21	VS	13	81,2	Aktif
Jumlah		271	1693	
Rata-rata		12,9	80,6	
Persentase		80,6%		Sangat Aktif

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase keaktifan peserta didik} &= \frac{Nm}{\text{Jumlah Descriptor}} \times 100\% \\
 &= \frac{271}{21} \times 100\% \\
 &= 80,6\%
 \end{aligned}$$

Tabel 23. Distribusi Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Siklus II

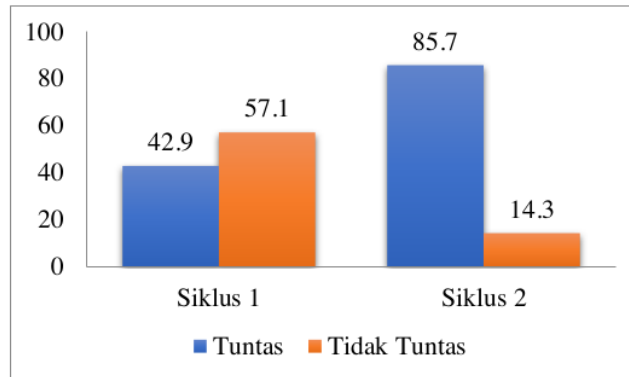
No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	81-100	5	23,8	Sangat aktif
2	61-80	8	38,1	Aktif
3	41-60	7	33,3	Cukup aktif
4	21-40	1	4,8	Kurang aktif
5	≤ 20	0	0	Tidak aktif
Jumlah		21	100	

Berdasarkan hasil tabel diatas, bahwa dari jumlah 21 peserta didik ada 5 peserta didik yang memperoleh kategori sangat aktif, 8 peserta didik memperoleh kategori aktif, 7 peserta didik memperoleh kategori cukup aktif, dan 1 peserta didik memperoleh kategori kurang aktif. Dengan demikian tingkat aktivitas peserta didik pada siklus II termasuk sangat aktif.

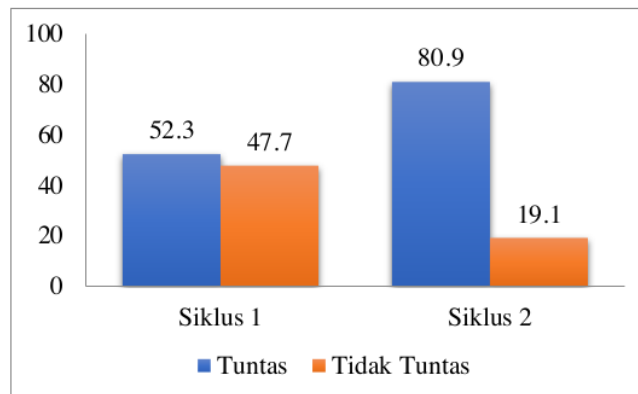
4) Refleksi Siklus II

Dalam hasil penilaian pengetahuan peserta didik didapat yaitu dengan nilai rata-rata 88 dengan ketuntasan klasikal 85,7%, hasil tes *servis* bawah peserta didik dengan rata-rata 76,6 dengan ketuntasan 80,9%, hasil penilaian sikap peserta didik yaitu nilai rata-rata 80,5 dengan ketuntasan 85,8%, serta tingkat keaktifan peserta didik dengan rata-rata 80,6 dengan ketuntasan klasikal 80,6%. Dapat disimpulkan bahwa siklus II sudah tercapai KKM 73 dan ketuntasan keseluruhan 80%. Hal ini dapat dibuktikan bahwa menggunakan media *web D'Volleyball Learning* efektif untuk pembelajaran bola voli. Jadi, tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya. Karena upaya perbaikan pada siklus II dimana peserta didik berani menjawab pertanyaan serta berani menyampaikan materi yang di bahas dan tercapainya KKM dan peningkatan hasil belajar siswa yaitu 80% dari seluruh siswa, pembelajaran ini berhasil pada siklus II dan tidak memerlukan penelitian lebih lanjut.

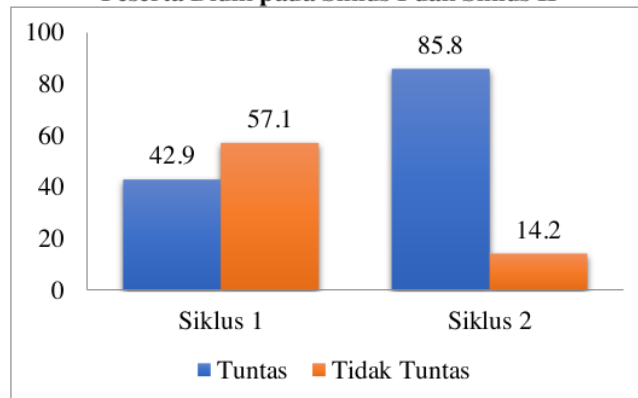
Menunjukkan nilai hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat lebih mudah dilihat dalam bentuk diagram batang dibawah ini:



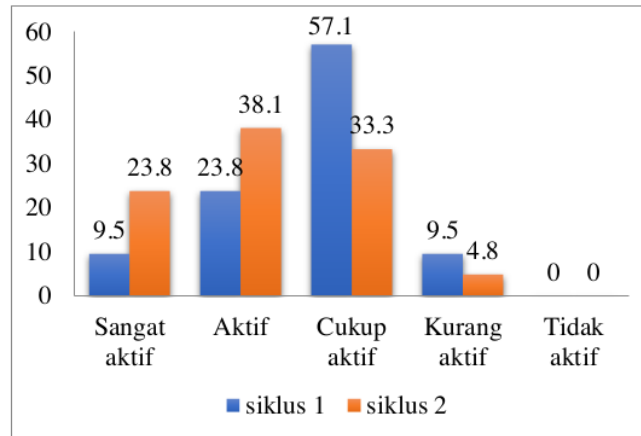
Gambar 11. Diagram Batang Hasil Penilaian Pengetahuan Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II



Gambar 12. Diagram Batang Hasil Penilaian Keterampilan Servis Bawah Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II



Gambar 13. Diagram Batang Hasil Penilaian Sikap Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II



Gambar 14. Diagram Batang Hasil Keaktifan Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar diagram di atas dapat dilihat jika jumlah hasil akhir penilaian pengetahuan, keterampilan servis bawah, penilaian sikap pada siklus I sebesar 46% dengan kategori cukup baik sedangkan jumlah hasil akhir penilaian pengetahuan, keterampilan servis bawah, penilaian sikap pada siklus II sebesar 84,1% dengan kategori sangat baik. Maka dapat dilihat bahwa media pembelajaran berbasis web *D'Volleyball Learning* mampu memberikan peningkatan serta efektif pada saat pembelajaran bola voli.

4.2 Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *web D'Volleyball Learning* yang dilakukan di SMA Negeri 1 Indralaya Utara, pada penelitian ini menggunakan tindakan siklus I dan siklus II. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan ranah penilaian pengetahuan, keterampilan servis bawah, sikap dan lembar observasi untuk mengetahui efektivitas media *web D'Volleyball Learning* pada pembelajaran bola voli. Pada siklus I penilaian pengetahuan mendapatkan hasil 42,9%, untuk keterampilan servis bawah mendapatkan hasil 52,3%, dan untuk penilaian sikap mendapatkan hasil 42,9%, maka pada pembelajaran menggunakan *web D'Volleyball Learning* belum dikatakan efektif, karena masih belum tercapainya

indikator keberhasilan dalam pembelajaran bola voli. Hal ini peneliti bersama guru PJOK melakukan refleksi untuk pertemuan selanjutnya yaitu menjelaskan kembali materi bola voli terkait servis bawah pada *web D'Volleyball Learning* sehingga peserta didik dapat memahami secara baik dan benar. Berdasarkan analisis siklus I keaktifan peserta didik, hasil belajar peserta didik serta hasil keterampilan servis bawah harus dilaksanakan siklus selanjutnya ialah siklus II, karena banyaknya peserta didik yang tidak tercapai KKM, jadi perlu dilakukan perbaikan pada siklus II, dimana memberikan motivasi kepada peserta didik untuk dapat bertanya dan menjawab pertanyaan, untuk dapat memperhatikan materi yang disampaikan, jadi guru memilih salah satu peserta didik agar menyampaikan materi yang di bahas dan guru memberikan penguatan secara lisan kepada peserta didik. Hal tersebut sama dengan apa yang dikemukakan oleh (Jayadiningrat & Ati, 2018) bahwa dalam melakukan tindakan siklus II perlu dilakukan perbaikan meliputi pengolahan kelas, melatih kemandirian peserta didik tanpa harus sering bertanya dengan guru, peserta didik dituntut untuk mengatasi permasalahan dalam memahami materi dengan berdiskusi dengan teman sejawat.

Pada pembelajaran siklus II hasil belajar pada penilaian pengetahuan mendapatkan hasil 85,7%, penilaian keterampilan servis bawah 80,9% dan penilaian sikap mendapatkan hasil 85,8%. Dari analisis hasil belajar peserta didik pada siklus II terdapat peningkatan hasil belajar yang sudah mencapai indikator pembelajaran. Hal ini memberikan manfaat dan pengaruh terkait media pembelajaran bola voli pada *web D'Volleyball Learning* kepada peserta didik. Pembelajaran memberikan manfaat dan pengaruh yang sangat nyata untuk meningkatkan hasil belajar. (Priando purba, 2021) mengemukakan bahwa dalam kesimpulan penggunaan *web* mampu memberikan efek terhadap pembelajaran bola voli untuk diterapkan pada pembelajaran PJOK.

Penggunaan media *web* membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Dalam penggunaannya media berbasis *web* menjadikan siswa mampu tepat memahami terkait materi yang disampaikan dan dijabarkan, karena membuat waktu penyampaian menjadi lebih efisien dan guru tidak perlu mengulangi materi yang disampaikan. Hal ini bisa diamati pada siklus II, dimana peserta didik mengalami

tingkatan hasil belajar yang berarti media *web* efektif dan menarik. Hal tersebut selaras dengan apa yang dikemukakan oleh (Nurrita, 2018) media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi kriteri, dimana dapat mampu memberikan pengaruh, perubahan serta hasil.

Hasil observasi setiap siklus dapat dinyatakan bahwa pengaruh dan motivasi belajar memegang peranan penting untuk keberhasilan belajar, karena tanpa motivasi yang ada akan sulit untuk mencapai semua perilaku dengan cara yang lebih baik. Sependapat dengan (Faizah, 2017) belajar adalah kegiatan sadar yang dilakukan individu dan pengalaman yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan demikian, siswa perlu memperhatikan proses belajar yang ada.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus I dan siklus II memberikan bukti bahwa penggunaan media *web D'Volleyball Learning* efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran bola voli berbasis *web D'Volleyball Learning* efektif digunakan pada peserta didik kelas XII.IPS.2 SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Hal ini dapat dibuktikan pada siklus I pada penilaian pengetahuan dengan rata-rata 69,4 dengan ketuntasan 42,9%. Kemudian penilaian pengetahuan pada siklus II rata-rata 88 dengan ketuntasan 85,7%. Sedangkan untuk penilaian keterampilan servis bawah siklus I rata-rata 59 dengan ketuntasan 52,3%. Kemudian untuk siklus II penilaian keterampilan servis bawah rata-rata 76,6 dengan ketuntasan 80,9%. Untuk penilaian sikap pada siklus I dengan rata-rata 60,2 dengan ketuntasan 42,9%. Sedangkan untuk siklus II penilaian sikap dengan rata-rata 80,5 dengan ketuntasan 85,8%. Kemudian untuk jumlah nilai akhir penilaian pengetahuan, keterampilan servis bawah, penilaian sikap pada siklus I sebesar 46% dengan kategori cukup baik dan untuk penilaian pengetahuan, keterampilan servis bawah, penilaian sikap siklus II sebesar 84,1% dengan kategori sangat baik.

Hal tersebut menunjukkan bahwa menggunakan media berbasis *web D'Volleyball learning* mampu membuat peningkatan proses belajar peserta didik kelas XII.IPS.2 SMA Negeri 1 Indralaya Utara dan bisa diterapkan di pembelajaran bola voli. Meningkatnya hasil belajar peserta didik didukung juga adanya hasil pengamatan keaktifan peserta didik mencapai 71,3% dengan kategori aktif dan pada siklus II telah mencapai ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80% dengan nilai keaktifan pada siklus II 80,6% dengan kategori sangat aktif. Hal ini membuktikan bahwa menggunakan media berbasis *web D'Volleyball Learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

- a. Sebuah guru memiliki posisi yang sangat strategis untuk meningkatkan pembelajaran siswa, untuk meningkatkan proses belajar mengajar bagi siswa, guru, media dan bahan pembelajaran memerlukan berbagai metode. Oleh karena itu, media pembelajaran D'Volleyball Learning berbasis web harus diterapkan di sekolah-sekolah.
- b. Media pembelajaran D'Volleyball Learning berbasis web sebaiknya diterapkan di SMA karena lingkungan belajar tersebut dapat berbicara langsung kepada siswa dan memungkinkan siswa untuk melihatnya secara optimal. Pembelajaran menjadi lebih efisien, sehingga hasil belajar meningkat.
- c. Pada penelitian ini masih terbatas pada materi servis bawah saja, perlu dilakukan penelitian selanjutnya terkait materi servis atas, *passing* bawah, *passing* atas, *smash*, *blocking* pada permainan bola voli untuk menguji efektivitas *web D'Volleyball Learning*.
- d. Yaitu dengan kata lain, tidak ada lingkungan belajar yang optimal, maka gunakanlah lingkungan belajar yang sesuai dengan kepribadian siswa, tempat guru mengajar, dan materi serta materi apa saja yang diberikan.

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

19%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

15%

2

ibuim.com

Internet Source

1%

3

journal.upgris.ac.id

Internet Source

1%

4

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

1%

5

staffnew.uny.ac.id

Internet Source

1%

6

renny12395.blogspot.com

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

SURAT KETERANGAN PENGECEKAN SIMILARITY

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Okky Putra Alwin Pratama
NIM : 06061281924022
Prodi : Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

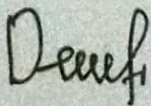
Menyatakan bahwa benar hasil pengecekan similarity Skripsi/Tesis/Disertasi/Lap. Penelitian yang berjudul pengukuran aktivitas fisik permainan bola voli pada siswa SMP Negeri 2 Indralaya Utara menggunakan laboratorium outdoor di taman pendidikan FKIP adalah 15 %. Dicek oleh operator * : 1. Dosen Pembimbing

2. UPT Perpustakaan

3. Operatur Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat saya pertanggung jawabkan.

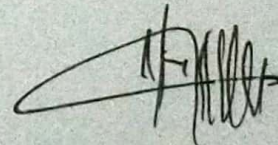
Menyetujui
Dosen Pembimbing,



Destriani, M.Pd
NIP. 198912012019032018

Indralaya, 24 Januari 2023

Yang menyatakan,



Okky Putra Alwin Pratama
NIM. 06061281924022

*Lingkari salah satu jawaban tempat anda melakukan pengecekan Similarity