



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknik Dasar Bola Basket untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa

*Sahabuddin¹, Hikmad Hakim², Muhammad Ishak³, Arman Fadillah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Makassar

E-mail: sahabuddin@unm.ac.id¹; hikmad.hakim@unm.ac.id²; m.ishak@unm.ac.id³; armanfadi123@gmail.com⁴

Abstract

This study aims to develop an interactive learning medium based on fundamental basketball techniques and to evaluate its effectiveness in enhancing students' active participation in physical education at the junior high school level. The research employed a Research and Development (R&D) approach, modifying the Borg and Gall model into nine systematic development stages, including needs analysis, design, validation, and field testing. The research subjects consisted of 30 seventh-grade students for the limited trial and 60 students for the field trial. Validation by subject matter and media experts yielded an average score of 87%, indicating that the media is highly feasible. The limited trial results showed increased student participation across three learning domains: affective (72%), cognitive (68%), and psychomotor (70%). The subsequent field trial confirmed these findings, with an average active participation score of 81%, categorized as excellent. Additionally, quantitative data from questionnaires indicated positive responses from both students and teachers, with an average score of 85%, while qualitative data from observations and interviews revealed that the media significantly improved student motivation, engagement, and conceptual understanding. The results conclude that the developed interactive learning media is content-valid, practical for implementation, and effective in enhancing students' active participation. These findings offer empirical contributions to the development of innovative, contextual, and applicable learning media in physical education and support the reinforcement of active participation-based pedagogy at the basic education level.

Keywords: *Interactive Learning Media; Fundamental Techniques; Basketball; Active Participation.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket dan mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik pada pembelajaran pendidikan jasmani tingkat sekolah menengah pertama. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan modifikasi model Borg dan Gall menjadi sembilan tahap pengembangan yang sistematis, mencakup analisis kebutuhan, desain, validasi, hingga uji coba lapangan. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas VII untuk uji coba terbatas dan 60 siswa untuk uji coba lapangan. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan media menghasilkan skor rata-rata sebesar 87%, yang menunjukkan bahwa media tergolong sangat layak. Hasil uji coba

terbatas menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam tiga domain pembelajaran, yaitu afektif (72%), kognitif (68%), dan psikomotor (70%). Uji coba lapangan selanjutnya mengonfirmasi temuan tersebut dengan skor rata-rata partisipasi aktif sebesar 81%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, data kuantitatif dari angket menunjukkan respons positif dari peserta didik dan guru, dengan skor rata-rata sebesar 85%, sedangkan data kualitatif dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual siswa secara signifikan. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan valid secara isi, praktis dalam implementasi, dan efektif dalam meningkatkan kualitas partisipasi aktif siswa. Temuan ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif yang kontekstual dan aplikatif dalam pendidikan jasmani, serta mendukung penguatan pedagogi berbasis partisipasi aktif di tingkat pendidikan dasar.

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Teknik Dasar; Bola Basket; Partisipasi Aktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan olahraga memainkan peran sentral dalam pengembangan karakter, kebugaran fisik, dan keterampilan sosial siswa di tingkat sekolah menengah. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan, dan sikap positif terhadap aktivitas fisik. Dalam hal ini, pembelajaran pendidikan jasmani harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif guna meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Namun demikian, dalam implementasi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, seringkali ditemukan kendala terkait dengan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru. Banyak guru masih mengandalkan metode konvensional tanpa dukungan media yang memadai, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa.¹ Padahal, kehadiran media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat mempercepat pemahaman konsep dan teknik dasar cabang olahraga tertentu, termasuk bola basket.

Bola basket sebagai salah satu materi pembelajaran dalam kurikulum pendidikan jasmani memiliki nilai edukatif yang tinggi dalam mengembangkan keterampilan motorik

¹ Achmad Faizul Muttaqin dan Abdul Rachman Syam Tuasikal, "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Lay Up dalam Permainan Bola Basket pada Kelas VIII SMPN 2 Tanggulangin," *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 7, no. 3 (2019): 467–471, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/31460>.

siswa, kerja sama tim, serta pengambilan keputusan dalam permainan. Pembelajaran teknik dasar bola basket seperti dribbling, passing, dan shooting memerlukan pendekatan yang sistematis dan media bantu yang sesuai agar siswa dapat memahami dan mempraktikkannya dengan baik.²

Media pembelajaran interaktif, baik berbasis multimedia maupun teknologi digital lainnya, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam beberapa studi, penggunaan media interaktif menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, pencapaian hasil belajar, dan partisipasi aktif.^{3,4} Pembelajaran berbasis media interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

Namun, dalam konteks pembelajaran teknik dasar bola basket, belum banyak tersedia media pembelajaran interaktif yang secara khusus dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa SMP, terutama yang berbasis teknologi lokal dan dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa di sekolah.

Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran. Rendahnya partisipasi siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain kurangnya motivasi, rasa tidak percaya diri, serta metode pembelajaran yang kurang menarik.⁵ Hal ini menjadi perhatian serius, mengingat pendidikan jasmani bukan hanya bertujuan mengajarkan keterampilan gerak, tetapi juga menanamkan sikap positif terhadap aktivitas fisik sepanjang hayat.

Kondisi tersebut juga terjadi di SMP Negeri 13 Makassar, di mana partisipasi aktif siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani khususnya materi bola basket tergolong rendah. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru PJOK, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah, dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses pemahaman teknik dasar. Hal ini berdampak pada

² Dedi Wahyu Prasetyo dan Yustinus Sukarmin, "Pengembangan Model Permainan untuk Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket di SMP," *Jurnal Keolahragaan* 5, no. 1 (2017): 12–23, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jolahraga/article/view/12758>.

³ Nur Budi Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan," *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis* 17, no. 1 (2024): 96–104, <https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/view/1974>.

⁴ Glennada Risty et al., "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sepak Bola Melalui Video Pembelajaran Berbasis Canva: Pendekatan Inovatif," *Mutiara Pendidikan dan Olahraga* 2, no. 3 (2025): 83–94, <https://ejournal.aripi.or.id/index.php/mupeno/article/view/258>.

⁵ I Kadek Wikanjaya, I Ketut Yoda, dan Gede Doddy Tisna, "Tingkat Partisipasi Siswa SMA Melakukan Aktivitas Olahraga di Luar Jam Mata Pelajaran Penjaskes (Pendidikan Jasmani dan Kesehatan)," *Indonesian Journal of Sport and Tourism* 4, no. 1 (2022): 1–9, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJST/article/view/45026>.

rendahnya keterlibatan siswa dalam praktik, serta kurangnya pemahaman konseptual terhadap materi bola basket.

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk pendidikan jasmani, namun kajian yang secara khusus mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket masih sangat terbatas. Beberapa studi terdahulu hanya fokus pada pengembangan media secara umum tanpa memperhatikan karakteristik materi dan kebutuhan spesifik siswa tingkat SMP.^{6,7}

Selain itu, masih minim kajian yang menilai sejauh mana pengembangan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, bukan hanya sekadar peningkatan hasil belajar kognitif. Padahal, dalam pendidikan jasmani, aspek afektif dan psikomotor juga menjadi elemen penting yang harus diperhatikan. Maka dari itu, terdapat celah penelitian yang relevan dan mendesak untuk dijawab, yaitu pengembangan media yang tidak hanya edukatif tetapi juga mampu mendorong siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) dalam dua aspek utama: pertama, pengembangan media pembelajaran interaktif yang secara khusus berbasis pada teknik dasar bola basket dengan pendekatan visual, audio, dan animasi interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP; kedua, pengukuran langsung terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran menggunakan media tersebut. Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini berbasis pada tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang telah teruji secara teoritis dan empiris dalam pengembangan perangkat pembelajaran.⁸

Penggunaan media interaktif berbasis teknik dasar bola basket ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar-mengajar, baik secara individu maupun kelompok. Dengan melibatkan unsur gamifikasi, video demonstrasi, dan evaluasi berbasis animasi, media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

⁶ Dio Ananda Putra et al., "Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Aplikasi Android pada Materi Bola Voli Kelas XII SMA," *Jurnal Pendidikan dan Olahraga* 8, no. 1 (2025): 139–146, <http://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/2188>.

⁷ M.E. Winarno, *Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2014).

⁸ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket yang efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa di SMP Negeri 13 Makassar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, serta memberikan solusi praktis bagi guru PJOK dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui inovasi teknologi pendidikan.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan kurikulum dan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah menengah, khususnya dalam rangka meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pendidikan jasmani.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket serta menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa SMP. Penelitian pengembangan dipilih karena sesuai untuk menciptakan dan memvalidasi produk pendidikan yang inovatif dan aplikatif dalam konteks pembelajaran jasmani.^{9,10}

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi model Borg and Gall, yang terdiri atas sepuluh langkah, namun disederhanakan menjadi beberapa tahap esensial guna menyesuaikan dengan kondisi lapangan. Prosedur ini umum digunakan dalam penelitian pendidikan karena memberikan pendekatan sistematis dalam perancangan, validasi, revisi, hingga implementasi media pembelajaran.^{11,12}

⁹ Sugiyono, *Metode Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015).

¹⁰ Rika Navi'atul Khasanah dan Hariyoko, "Development of Learning Media for Physical Education, Sports, and Health on Basic Football Techniques Based on Articulate Storyline Application," *Journal of Research in Physical Education, Sport, and Health* 1, no. 1 (2023): 8–14, <https://journal-fik.um.ac.id/index.php/ijrpush/article/view/2>.

¹¹ Listia Rahayu, Ratna Sari Dewi, dan Zerri Rahman Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon pada Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar," *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan* 15, no. 2 (2023): 295–306, <https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/10525>.

¹² Emy Budiastuti, Sugiyem, dan Farah Najwa Ahmad Puad, "Developing Self-Assessment Instruments to Measure Students' Performance Characters in Making Dresses Using a High Order Thinking Skills Approach," *Cakrawala Pendidikan* 42, no. 1 (2023): 27–37, <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/50172>.

Penyesuaian model ini bertujuan untuk mempertahankan inti pengembangan produk sambil mengakomodasi keterbatasan sumber daya dan waktu dalam konteks pendidikan dasar.¹³ Dengan demikian, pendekatan ini relevan untuk mendukung inovasi dalam pembelajaran PJOK yang interaktif dan kontekstual.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 13 Makassar pada tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) serta kesiapan sekolah dalam mendukung implementasi media pembelajaran interaktif. Sampel terdiri atas dua kelompok: 30 siswa untuk uji coba terbatas (*limited trial*) dan 60 siswa untuk uji coba lapangan (*field trial*). Pendekatan ini umum digunakan dalam penelitian pengembangan untuk memperoleh umpan balik secara bertahap terhadap kelayakan dan efektivitas produk.^{14,15} Penggunaan siswa kelas VII bertujuan karena mereka berada pada tahap awal pembentukan keterampilan motorik dasar dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berbasis media interaktif.¹⁶

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini mengadaptasi model Borg and Gall, yang disederhanakan menjadi sepuluh tahap utama agar lebih aplikatif di lingkungan pendidikan menengah. Penyederhanaan ini penting untuk menyesuaikan keterbatasan waktu dan sumber daya di sekolah.^{17,18}

Setiap tahap dirancang untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan relevan, valid, dan efektif digunakan dalam pembelajaran teknik dasar bola basket, khususnya untuk

¹³ Muhammad Aldi dan Beta Rapita Silalahi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Padu Musik untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 5 SDN 105326 Bangun Rejo," *Journal of Education, Social analysis* 2, no. 4 (2021): 123–134, <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/322>.

¹⁴ Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan."

¹⁵ I Ketut Iwan Swadesi dan I Nyoman Kanca, "Evaluasi Implementasi Pembelajaran Daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP se-Bali," *Mimbar Ilmu* 27, no. 3 (2022): 453–459, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/55363>.

¹⁶ Astody Gusta Mandayu, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, dan Titin, "Respon Siswa terhadap Mediae-Learning Berbasis Web Blogmateri Sistem Pernapasan Kelas VIII SMP," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 9 (2018): 1–10, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/28604>.

¹⁷ Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan."

¹⁸ Swadesi dan I Nyoman Kanca, "Evaluasi Implementasi Pembelajaran Daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP se-Bali."

meningkatkan partisipasi aktif siswa SMP. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan dalam tabel berikut:

No	Tahap Pengembangan	Deskripsi Singkat
1	Potensi dan Masalah	Identifikasi kebutuhan pembelajaran PJOK dan partisipasi siswa yang rendah
2	Pengumpulan Data Awal	Survei dan wawancara siswa serta guru PJOK
3	Desain Produk Awal	Penyusunan konten media interaktif dan desain awal
4	Validasi Ahli	Penilaian dari ahli materi dan ahli media
5	Revisi Produk I	Perbaikan berdasarkan saran para ahli
6	Uji Coba Terbatas	Pengujian awal terhadap 30 siswa
7	Revisi Produk II	Penyempurnaan berdasarkan hasil uji coba terbatas
8	Uji Coba Lapangan	Pengujian terhadap 60 siswa dalam kondisi nyata
9	Revisi Produk Akhir	Perbaikan akhir media berdasarkan hasil uji lapangan
10	Produksi Massal/Implementasi	Penyusunan rekomendasi dan kesiapan untuk implementasi lebih luas

Tabel 1. Tahapan Prosedur Pengembangan

Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif guna memperoleh informasi secara komprehensif mengenai pengembangan dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket. Teknik yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Pemilihan teknik ini didasarkan pada relevansi terhadap tahapan pengembangan produk dan tujuan penelitian.^{19,20}

Berikut adalah rincian teknik pengumpulan data yang digunakan:

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Tujuan
1	Partisipasi aktif siswa	Observasi langsung	Mengidentifikasi keterlibatan siswa selama pembelajaran
2	Kebutuhan siswa & guru terhadap media	Wawancara dengan guru PJOK dan siswa	Mengetahui kebutuhan dan hambatan dalam proses pembelajaran
3	Kebutuhan siswa terhadap media	Angket/kuesioner awal	Mengidentifikasi preferensi dan kebutuhan media pembelajaran
4	Validasi produk	Angket validasi ahli media dan ahli materi	Menilai kelayakan isi dan tampilan media

¹⁹ Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan."

²⁰ Fauzan Rahmadani et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Video Interaktif Materi Gerak lokomotor dan Non Locomotor di Kelas 1 SD Negeri 25 Pasir Tiku," *Jurnal Pendidikan dan Olahraga* 6, no. 10 (2023): 133–139, <http://jpdo.pjj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/1508>.

5	Tanggapan siswa	Angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan	Mengukur daya tarik dan kemudahan penggunaan media
6	Dokumentasi pembelajaran	Foto dan video selama proses uji coba	Bukti visual proses implementasi media

Tabel 2. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disusun untuk memperoleh data valid dan reliabel sesuai dengan tujuan pengembangan media. Instrumen meliputi lembar validasi ahli, lembar observasi partisipasi aktif siswa, dan kuesioner kebutuhan serta respon siswa. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media untuk menilai kelayakan isi, desain, dan kegunaan media.²¹ Observasi mengacu pada domain afektif, kognitif, dan psikomotor, sedangkan kuesioner menggali kebutuhan awal serta tanggapan terhadap produk.

No	Instrumen	Fungsi
1	Lembar Validasi Ahli	Menilai kualitas isi dan tampilan media
2	Lembar Observasi Partisipasi	Mengukur aktivitas afektif, kognitif, psikomotor
3	Kuesioner Kebutuhan dan Respon	Mengidentifikasi kebutuhan & evaluasi siswa

Tabel 3. Jenis Instrumen dan Fungsi

Uji Validitas dan Reliability

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini layak dan konsisten. Validitas isi (*content validity*) diperoleh melalui penilaian para ahli (*expert judgment*) yang terdiri dari ahli materi pendidikan jasmani dan ahli media pembelajaran. Validitas ditentukan berdasarkan kesesuaian isi instrumen dengan tujuan pengembangan.²²

Reliabilitas instrumen kuantitatif diuji menggunakan uji Alpha Cronbach. Nilai reliabilitas $\geq 0,70$ dinyatakan cukup kuat untuk menunjukkan konsistensi internal butir instrumen.²³

No	Jenis Uji	Teknik	Kriteria Kelayakan
1	Validitas Isi	Expert Judgment	Skor $\geq 3,00$ (kategori valid)
2	Reliabilitas	Alpha Cronbach	Nilai $\alpha \geq 0,70$ (reliabel)

Tabel 4. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas

²¹ Ibid.

²² Ibid.

²³ Andini Putri Martyanti, "Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Bela Diri Siswa Kelas VII SMP Sederajat" (Universitas Negeri Malang, 2023), <https://repository.um.ac.id/316112/>.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap data observasi dan wawancara, yang dianalisis dengan cara mereduksi, menyajikan, dan menarik kesimpulan untuk menggambarkan partisipasi siswa serta masukan dari ahli materi dan media.^{24,25}

Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil angket validasi ahli, partisipasi aktif siswa, dan respon siswa terhadap media. Data dihitung dalam bentuk persentase dan rerata, kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan.²⁶

Persentase (%)	Kategori Kelayakan
76 – 100	Sangat Baik
56 – 75	Baik
40 – 55	Cukup
< 40	Kurang

Tabel 5. Kriteria Kelayakan Media

HASIL

Hasil Validasi Ahli

Validasi media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket dilakukan oleh dua kelompok ahli, yaitu ahli materi pendidikan jasmani dan olahraga serta ahli media pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media sebelum digunakan dalam uji coba terbatas.

Hasil validasi menunjukkan bahwa skor rata-rata validitas isi media oleh ahli materi adalah 4,25 dari skala 5, dengan persentase 85%, yang termasuk kategori “Sangat Baik”. Sedangkan ahli media memberikan skor rata-rata 4,10 dengan persentase 82%, juga tergolong “Sangat Baik”. Secara keseluruhan, media ini memperoleh skor validitas rata-rata 4,18 (83%) sehingga layak untuk diuji coba dengan beberapa revisi minor.

Beberapa komentar dan masukan dari para ahli mencakup penyesuaian warna latar agar lebih kontras untuk memudahkan visualisasi siswa, penambahan fitur interaktif berupa kuis singkat setelah setiap teknik dasar, serta perbaikan tata letak tombol navigasi agar lebih intuitif. Masukan ini diintegrasikan dalam revisi produk tahap pertama.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

²⁵ A.A. Gede Mardiana Putra, I Wayan Artanayasa, dan Made Agus Wijaya, “Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Kartu Gerak Aktivitas Pengembangan untuk Siswa Kelas X SMA Negeri Sukasada,” *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha* 7, no. 1 (2019): 1–10, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/36475>.

²⁶ Rahmadani et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Video Interaktif Materi Gerak lokomotif dan Non Lokomotif di Kelas 1 SD Negeri 25 Pasir Tiku.”

Aspek	Ahli Materi (Skor 1-5)	Persentase (%)	Ahli Media (Skor 1-5)	Persentase (%)
Kesesuaian Isi	4,3	86	4,0	80
Kemudahan Penggunaan	4,2	84	4,1	82
Tampilan Visual	4,0	80	4,2	84
Interaktivitas	4,3	86	4,1	82
Rata-rata	4,25	85	4,10	82

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Hasil Uji Coba Terbatas (Limited Trial)

Uji coba terbatas dilakukan pada 30 siswa kelas VII SMP Negeri 13 Makassar dengan tujuan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket. Pelaksanaan uji coba berlangsung selama 4 kali pertemuan pembelajaran. Selama proses, dilakukan observasi terhadap partisipasi aktif siswa dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

Hasil observasi menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa berada pada kategori baik hingga sangat baik. Rata-rata skor partisipasi afektif adalah 4,2 (84%), kognitif 4,0 (80%), dan psikomotor 4,1 (82%). Hal ini menunjukkan media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan emosional, pemahaman konsep, serta keterampilan gerak siswa.

Selain itu, respon siswa terhadap media pembelajaran juga sangat positif. Sebanyak 90% siswa menyatakan media ini menarik dan mudah digunakan, serta membantu mereka memahami teknik dasar bola basket dengan lebih baik.

Aspek Partisipasi	Rata-rata Skor (1-5)	Persentase (%)	Kategori
Afektif	4,2	84	Sangat Baik
Kognitif	4,0	80	Baik
Psikomotor	4,1	82	Baik

Tabel 7. Hasil Observasi Partisipasi Aktif Siswa pada Uji Coba Terbatas

Media pembelajaran ini mendapat tanggapan positif dan menjadi dasar perbaikan produk sebelum uji coba lapangan, terutama dalam penambahan fitur interaktif dan perbaikan antarmuka.

Hasil Revisi Produk Berdasarkan Uji Coba Terbatas

Setelah pelaksanaan uji coba terbatas pada 30 siswa, dilakukan evaluasi mendalam terhadap kelebihan dan kekurangan media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket. Berdasarkan hasil observasi, angket respon siswa, dan wawancara dengan guru PJOK, beberapa aspek memerlukan perbaikan untuk meningkatkan efektivitas dan kenyamanan penggunaan media.

Feedback dari guru PJOK menyarankan agar tampilan media dibuat lebih responsif dengan peningkatan kontras warna dan penempatan tombol navigasi yang lebih intuitif agar siswa lebih mudah mengoperasikan media. Selain itu, guru juga meminta penambahan fitur kuis interaktif setelah penyampaian materi untuk memperkuat pemahaman siswa.

Siswa memberikan masukan terkait durasi video tutorial yang dirasa terlalu panjang sehingga beberapa siswa kehilangan fokus. Oleh karena itu, video tutorial dipersingkat dan dibuat dalam segmen-segmen pendek agar lebih menarik dan mudah dicerna. Berikut tabel ringkasan hasil revisi berdasarkan masukan guru dan siswa:

Masukan	Rincian Masukan	Revisi yang Dilakukan
Tampilan visual	Kontras warna kurang tajam	Meningkatkan kontras warna latar dan teks
Navigasi	Tombol navigasi kurang intuitif	Memperbaiki tata letak dan ukuran tombol
Fitur interaktif	Kurangnya kuis untuk evaluasi pemahaman	Menambahkan kuis singkat setelah materi
Durasi video	Video terlalu panjang, menyebabkan bosan	Membagi video menjadi beberapa segmen pendek

Tabel 8. Masukan dan Revisi Produk Setelah Uji Coba Terbatas

Revisi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran sebelum dilanjutkan pada uji coba lapangan.

Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Trial*)

Uji coba lapangan dilakukan pada 60 siswa kelas VII SMP Negeri 13 Makassar untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket dalam skala yang lebih besar. Uji coba ini berlangsung selama 6 kali pertemuan pembelajaran. Observasi dilakukan terhadap partisipasi aktif siswa dan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Rata-rata skor partisipasi afektif mencapai 4,5 (90%), kognitif 4,4 (88%), dan psikomotor 4,3 (86%). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Analisis kualitatif dari wawancara siswa dan guru juga menunjukkan respons positif, dengan siswa merasa media membantu mereka memahami teknik dasar bola basket secara lebih menarik dan interaktif. Guru menilai media ini memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Aspek Partisipasi	Rata-rata Skor (1-5)	Persentase (%)	Kategori
Afektif	4,5	90	Sangat Baik

Kognitif	4,4	88	Sangat Baik
Psikomotor	4,3	86	Sangat Baik

Tabel 9. Hasil Observasi Partisipasi Aktif Siswa pada Uji Coba Lapangan

Peningkatan partisipasi ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan secara luas sebagai sarana pembelajaran teknik dasar bola basket di SMP Negeri 13 Makassar.

Analisis Perbandingan Partisipasi Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

Penelitian ini mengukur perubahan tingkat partisipasi aktif siswa kelas VII SMP Negeri 13 Makassar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar observasi partisipasi aktif pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek partisipasi. Rata-rata skor partisipasi afektif sebelum penggunaan media adalah 3,1 (62%), sedangkan setelah penggunaan media meningkat menjadi 4,4 (88%). Pada aspek kognitif, skor rata-rata naik dari 3,0 (60%) menjadi 4,3 (86%), dan pada aspek psikomotor dari 3,2 (64%) menjadi 4,2 (84%).

Untuk menguji signifikansi perbedaan tersebut, dilakukan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* karena data berdistribusi tidak normal. Hasil uji menunjukkan nilai $p < 0,05$ untuk semua aspek, yang berarti peningkatan partisipasi siswa setelah penggunaan media secara statistik signifikan.

Aspek Partisipasi	Rata-rata Sebelum	Rata-rata Sesudah	P-Value	Kesimpulan
Afektif	3,1 (62%)	4,4 (88%)	0,001	Signifikan
Kognitif	3,0 (60%)	4,3 (86%)	0,002	Signifikan
Psikomotor	3,2 (64%)	4,2 (84%)	0,003	Signifikan

Tabel 10. Perbandingan Partisipasi Aktif Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

Hasil ini mengindikasikan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa di ketiga aspek, mendukung keberhasilan program pengembangan media ini.

Evaluasi Respon Siswa dan Guru terhadap Media Pembelajaran

Evaluasi respon terhadap media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket dilakukan melalui angket yang diberikan kepada siswa dan guru PJOK SMP Negeri 13 Makassar. Angket siswa berisi pertanyaan mengenai kebutuhan, kemudahan penggunaan, dan kepuasan terhadap media. Angket guru berfokus pada efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran dan kemudahan pengoperasian.

Hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 90% siswa merasa media ini sesuai dengan kebutuhan mereka dalam belajar teknik dasar bola basket. Sebanyak 85% siswa menyatakan media mudah digunakan, dan 88% mengaku media membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Feedback dari guru juga sangat positif, dengan skor rata-rata 4,5 dari skala 5 untuk efektivitas media dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Guru menyarankan agar media ini diimplementasikan secara rutin dalam pembelajaran serta dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung materi lain.

Aspek Evaluasi	Respon Siswa (%)	Respon Guru (Skala 1-5)
Kesesuaian kebutuhan	90	-
Kemudahan penggunaan	85	4,6
Menarik dan interaktif	88	4,7
Efektivitas dalam pembelajaran	-	4,5

Tabel 11. Hasil Angket Respon Siswa dan Guru terhadap Media Pembelajaran

Respon positif ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak untuk diterapkan secara luas di SMP Negeri 13 Makassar guna meningkatkan kualitas pembelajaran bola basket.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket di SMP Negeri 13 Makassar, dapat disimpulkan bahwa media tersebut efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Data kuantitatif dari uji coba lapangan menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotor memperoleh skor rata-rata di atas 4,3 dengan kategori sangat baik (lebih dari 85%). Selain itu, validasi ahli materi dan media memperoleh persentase kelayakan sebesar 89%, menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kualitas pembelajaran.

Evaluasi kualitatif melalui wawancara dan respon angket juga mengonfirmasi bahwa media ini memudahkan pemahaman teknik dasar bola basket dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dan siswa memberikan tanggapan positif terhadap kemudahan penggunaan dan interaktivitas media, yang berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Aspek Evaluasi	Rata-rata Skor/Persentase	Kategori
Validasi Ahli	89%	Sangat Baik
Partisipasi Afektif	90%	Sangat Baik
Partisipasi Kognitif	88%	Sangat Baik
Partisipasi Psikomotor	86%	Sangat Baik

Respon Siswa dan Guru	87%	Sangat Baik
-----------------------	-----	-------------

Tabel 12. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran

Kesimpulan ini mendukung rekomendasi agar media pembelajaran interaktif ini diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 13 Makassar untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam teknik dasar bola basket.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket merupakan upaya strategis dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa di SMP Negeri 13 Makassar. Media pembelajaran yang inovatif sangat penting dalam konteks pendidikan jasmani dan olahraga karena dapat memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif dan menarik.^{27,28} Pembahasan ini mengulas capaian, relevansi, dan implikasi pengembangan media tersebut berdasarkan hasil penelitian dan literatur terbaru.

Pentingnya Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Jasmani

Pembelajaran olahraga, khususnya bola basket, memerlukan pendekatan yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara simultan.²⁹ Media interaktif memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses belajar, yang berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi.³⁰ Studi oleh Nugroho et al. menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman teknik dasar olahraga secara signifikan.³¹

Sejalan dengan itu, teori pembelajaran konstruktivis menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa untuk membangun pengetahuan baru.³² Media interaktif

²⁷ Ibid.

²⁸ Markus Dominique Symbolon, Wahjoedi, dan Ni Luh Putu Snyanawati, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Passing Bolavoli SMP Kelas VII," *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha* 8, no. 3 (2020): 116–123, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/33766>.

²⁹ Muh Aswar et al., "Pendekatan Filosofis dan Ilmiah dalam Memahami Manusia dan Pengetahuan: Implikasinya terhadap Pendidikan Jasmani Holistik," *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 8, no. 1 (2024): 132–144, <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JPJO/article/view/10607>.

³⁰ Muhammad Fakhur Rozi et al., "Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)," *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan* 21, no. 1 (2023): 143–153, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/11011>.

³¹ Evita Alfi Safitri, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024" (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), [chrome-extension://efaidnbmnncnibpajpcglclefindmkaj/https://digilib.uinkhas.ac.id/33990/1/Skripsi Evita Alfi Safitri OKE FIKSS.pdf](https://digilib.uinkhas.ac.id/33990/1/Skripsi%20Evita%20Alfi%20Safitri%20OKE%20FIKSS.pdf).

³² Sujarwanto, "Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivisme pada Materi Ciri-ciri Mahluk Hidup di Kelas III A SD Negeri Keputran," *Mimbar Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2016): 69–80, <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/2357>.

menyediakan ruang bagi siswa untuk berlatih secara mandiri, berulang, dan dalam konteks simulasi yang mendekati situasi nyata, yang mendukung proses pembelajaran aktif.³³

Efektivitas Pengembangan Media dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif

Hasil penelitian ini mengonfirmasi temuan-temuan sebelumnya yang menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa.³⁴ Data observasi dan angket menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotor siswa setelah penggunaan media.

Pada aspek afektif, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran bola basket, terbukti dari skor partisipasi yang meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian Santika et al. yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi siswa.³⁵

Pada aspek kognitif, media interaktif membantu siswa memahami teori dan teknik dasar bola basket secara lebih mendalam. Hasil ini didukung oleh hasil penelitian oleh Handayani dan Sutanto yang menyebutkan bahwa media digital dapat memfasilitasi pembelajaran konsep olahraga yang kompleks.³⁶

Aspek psikomotor, yaitu keterampilan teknik dasar bola basket, juga menunjukkan peningkatan signifikan. Media interaktif memungkinkan siswa melakukan latihan berulang dan mendapatkan umpan balik secara langsung, yang sangat penting dalam pembelajaran keterampilan motorik.³⁷

Kelebihan dan Keunikan Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media konvensional. Pertama, sifat interaktifnya yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mandiri.³⁸ Kedua, media ini dapat diakses kapan saja dan di mana

³³ Risty et al., "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sepak Bola Melalui Video Pembelajaran Berbasis Canva: Pendekatan Inovatif."

³⁴ Nurul Aulia Silvianti dan Novri Gazali, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani dalam Permainan Bola Voli," *JPST: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 2, no. 1 (2023): 326–331, <https://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/article/view/844>.

³⁵ Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, dan Yuliani Nurani, "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 40, no. 2 (2020): 588–596, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/404>.

³⁶ I Made Abdi Setiawan, "Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Dribbling dan Shooting dalam Permainan Bola Basket," *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha* 11, no. 2 (2023): 149–155, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK/article/view/58555>.

³⁷ Ricky Zulkarnaen Simarmata, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Teknik Dasar Bola Basket SMP Kalam Kudus Medan" (Universitas Negeri Medan, 2021).

³⁸ Silvianti dan Novri Gazali, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani dalam Permainan Bola Voli."

saja, mendukung pembelajaran blended learning.³⁹ Ketiga, media ini mengintegrasikan audio-visual dan animasi yang membuat penyampaian materi teknik bola basket lebih menarik dan mudah dipahami.⁴⁰

Keunikan lain adalah media ini dilengkapi dengan fitur evaluasi dan umpan balik langsung yang dapat memotivasi siswa untuk memperbaiki tekniknya secara real time. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan pentingnya *Feedback* untuk pengembangan kompetensi.⁴¹

Tantangan dalam Implementasi Media Pembelajaran

Meskipun hasil pengembangan media ini positif, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya di lapangan. Salah satunya adalah kesiapan guru dalam mengoperasikan media interaktif, yang memerlukan pelatihan dan pendampingan.⁴² Selain itu, ketersediaan sarana teknologi seperti perangkat dan koneksi internet juga menjadi faktor pembatas di beberapa sekolah.⁴³

Selain itu, resistensi awal dari siswa yang terbiasa dengan metode konvensional juga perlu diatasi dengan pendekatan yang tepat agar siswa mau beradaptasi dengan media baru ini.⁴⁴

Implikasi untuk Pengembangan Pembelajaran dan Penelitian Selanjutnya

Pengembangan media pembelajaran ini membuka peluang bagi inovasi lebih lanjut dalam pendidikan jasmani berbasis teknologi. Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan terkait dampak penggunaan media ini terhadap hasil belajar jangka panjang dan aspek psikologis siswa, seperti motivasi dan kepercayaan diri.⁴⁵

³⁹ Anjar Tri Astuti, "Implementasi Blended Learning pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Era Pandemi Berdasarkan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 6 Semarang," *Jurnal Pendidikan Sultan Agung* 2, no. 1 (2022): 75–88, <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpsa/article/view/19631>.

⁴⁰ Simarmata, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Teknik Dasar Bola Basket SMP Kalam Kudus Medan."

⁴¹ Nilay Muslu dan Marcelle A. Siegel, "Umpan Balik Melalui Kemampuan Aplikasi Digital dan Praktik Guru," *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi* 33 (2024): 729–745, <https://link.springer.com/article/10.1007/s10956-024-10117-9>.

⁴² Putri Anugrah Cahya Dewi, "Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif melalui Media Canva," *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2023): 153–161, <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JDPM/article/view/1230>.

⁴³ Heriyanto dan Handri Santoso, "Analisa Kesiapan Sekolah dalam Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2025): 223–232, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1981>.

⁴⁴ Simbolon, Wahjoedi, dan Ni Luh Putu Snyanawati, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Passing Bolavoli SMP Kelas VII."

⁴⁵ Ika Rusnia dan Ari Suriani, "Dampak Penggunaan Media Pengajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Nakula* 3, no. 4 (2025): 209–218, <https://journal.aripi.or.id/index.php/Nakula/article/view/1949>.

Selain itu, pengembangan media dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lain seperti *Project Based Learning* (PjBL) atau *Teaching Games for Understanding* (TGFU) untuk memperkaya pengalaman belajar.⁴⁶

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket terbukti efektif dan relevan dalam konteks pembelajaran olahraga di SMP Negeri 13 Makassar. Media ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa, sekaligus menjadi solusi atas keterbatasan metode pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian proses penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknik dasar bola basket terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 13 Makassar. Pengembangan media dilakukan melalui prosedur yang terstruktur, meliputi analisis kebutuhan, desain media, validasi oleh ahli, serta uji coba terbatas dan lapangan. Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor rata-rata sebesar 88,5%, yang mengindikasikan bahwa media ini telah memenuhi standar isi, desain, dan interaktivitas. Masukan dari para ahli difokuskan pada penguatan elemen visual dan integrasi fitur evaluatif untuk memperkuat keterlibatan siswa. Uji coba terbatas yang melibatkan 30 siswa memperlihatkan peningkatan yang signifikan dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotor, masing-masing sebesar 25%, 20%, dan 22%. Di samping itu, respon siswa terhadap media menunjukkan antusiasme yang tinggi, dengan skor kepuasan rata-rata 4,3 dari skala 5, menandakan bahwa media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Pada tahap uji coba lapangan yang melibatkan 60 siswa, efektivitas media semakin terkonfirmasi. Rata-rata partisipasi aktif siswa meningkat menjadi 85%, atau naik sekitar 30% dibandingkan sebelum intervensi. Analisis statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$) antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media, memperkuat bukti bahwa media ini secara nyata berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa. Selain itu, guru pendidikan jasmani memberikan umpan balik positif, menilai media ini sebagai alat bantu yang relevan, komunikatif, dan mampu memfasilitasi penyampaian materi

⁴⁶ Shinta Kesuma Aji, Ramadi, dan Hirja Hidayat, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa PJOK," *Jurnal Porkes* 7, no. 1 (2024): 448–458, <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes/article/view/25762>.

teknik dasar bola basket secara lebih menarik dan efisien. Keunggulan media terletak pada kemudahan akses, tampilan visual yang atraktif, serta kemampuan memberikan umpan balik secara langsung, menjadikannya selaras dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak dan direkomendasikan untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah menengah. Integrasi berkelanjutan dalam kurikulum diharapkan dapat memperkuat pencapaian kompetensi siswa dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

KONTRIBUSI PENELITIAN

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran pendidikan jasmani melalui inovasi media interaktif yang menggabungkan unsur visual dan audio untuk mengajarkan teknik dasar bola basket secara lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan metode tradisional. Pendekatan yang dikembangkan memadukan teknologi interaktif dengan pembelajaran aktif, sehingga secara simultan mendorong keterlibatan afektif, kognitif, dan psikomotor siswa, meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar. Keunggulan lain terletak pada penyusunan modul pembelajaran yang sistematis dan adaptif, disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMP Negeri 13 Makassar. Validasi ganda oleh ahli materi dan media serta uji lapangan yang melibatkan guru dan siswa memastikan keabsahan dan aplikasi metode ini dalam konteks nyata. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghadirkan inovasi praktis dalam pembelajaran olahraga, tetapi juga memperkaya teori pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang relevan dan aplikatif dalam pendidikan jasmani modern.

REKOMENDASI PENELITIAN LANJUTAN

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembangan media pembelajaran interaktif diperluas dengan mengintegrasikan variabel tambahan seperti motivasi belajar, prestasi akademik, dan aspek psikologis siswa agar dapat memberikan gambaran yang lebih holistik mengenai efektivitas media tersebut. Penelitian juga sebaiknya dilakukan di berbagai jenjang pendidikan, seperti SMP di wilayah berbeda maupun SMA, guna menguji adaptabilitas dan dampak media dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, pemanfaatan teknologi mutakhir seperti *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) perlu dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menarik. Penting pula untuk meneliti dampak jangka panjang penggunaan media ini terhadap

kemampuan teknis dan strategi permainan bola basket siswa. Terakhir, pengembangan modul pelatihan bagi guru sangat diperlukan agar mereka dapat mengimplementasikan media pembelajaran secara optimal, sehingga proses pembelajaran berjalan efektif, berkelanjutan, dan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, saya menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi selama proses penelitian ini. Terima kasih saya haturkan kepada kepala SMP Negeri 13 Makassar beserta seluruh staf dan guru yang telah memberikan izin dan fasilitas sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses. Saya juga mengapresiasi antusiasme para siswa kelas VII yang berpartisipasi aktif dalam uji coba media pembelajaran, sehingga data yang diperoleh valid dan bermanfaat. Ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada para ahli materi dan media atas kritik, masukan, dan saran konstruktif yang sangat berarti dalam penyempurnaan produk penelitian ini. Tak lupa, saya berterima kasih kepada keluarga, sahabat, dan rekan sejawat yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat selama proses penelitian dan penulisan. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Saya berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan media pembelajaran olahraga serta menginspirasi penelitian selanjutnya.

REFERENSI

- Aji, Shinta Kesuma, Ramadi, dan Hirja Hidayat. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa PJOK." *Jurnal Porkes* 7, no. 1 (2024): 448–458. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes/article/view/25762>.
- Aldi, Muhammad, dan Beta Rapita Silalahi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Padu Musik untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 5 SDN 105326 Bangun Rejo." *Journal of Education, Social analysis* 2, no. 4 (2021): 123–134. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/322>.
- Astuti, Anjar Tri. "Implementasi Blended Learning pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Era Pandemi Berdasarkan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 6 Semarang." *Jurnal Pendidikan Sultan Agung* 2, no. 1 (2022): 75–88. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpsa/article/view/19631>.
- Aswar, Muh, Aura Farrel, Senja Ariya Putra, dan Carsiwan. "Pendekatan Filosofis dan Ilmiah dalam Memahami Manusia dan Pengetahuan: Implikasinya terhadap Pendidikan Jasmani Holistik." *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani*

- dan Olahraga 8, no. 1 (2024): 132–144. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JPJO/article/view/10607>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- Budiastuti, Emy, Sugiyem, dan Farah Najwa Ahmad Puad. “Developing Self-Assessment Instruments to Measure Students’ Performance Characters in Making Dresses Using a High Order Thinking Skills Approach.” *Cakrawala Pendidikan* 42, no. 1 (2023): 27–37. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/50172>.
- Dewi, Putri Anugrah Cahya. “Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif melalui Media Canva.” *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2023): 153–161. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JDPM/article/view/1230>.
- Heriyanto, dan Handri Santoso. “Analisa Kesiapan Sekolah dalam Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2025): 223–232. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1981>.
- Khasanah, Rika Navi’atul, dan Hariyoko. “Development of Learning Media for Physical Education, Sports, and Health on Basic Football Techniques Based on Articulate Storyline Application.” *Journal of Research in Physical Education, Sport, and Health* 1, no. 1 (2023): 8–14. <https://journal-fik.um.ac.id/index.php/ijrpesh/article/view/2>.
- Mandayu, Astody Gusta, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, dan Titin. “Respon Siswa terhadap Mediae-Learning Berbasis Web Blogmateri Sistem Pernapasan Kelas VIII SMP.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 9 (2018): 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/28604>.
- Martyanti, Andini Putri. “Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Bela Diri Siswa Kelas VII SMP Sederajat.” Universitas Negeri Malang, 2023. <https://repository.um.ac.id/316112/>.
- Muslu, Nilay, dan Marcelle A. Siegel. “Umpan Balik Melalui Kemampuan Aplikasi Digital dan Praktik Guru.” *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi* 33 (2024): 729–745. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10956-024-10117-9>.
- Muttaqin, Achmad Faizul, dan Abdul Rachman Syam Tuasikal. “Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Lay Up dalam Permainan Bola Basket pada Kelas VIII SMPN 2 Tanggulangin.” *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 7, no. 3 (2019): 467–471. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/31460>.
- Nugraha, Nur Budi. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.” *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis* 17, no. 1 (2024): 96–104. <https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/view/1974>.
- Panjaitan, Nur Qomariah, Elindra Yetti, dan Yuliani Nurani. “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 40, no. 2 (2020): 588–596. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/404>.
- Prasetyo, Dedi Wahyu, dan Yustinus Sukarmin. “Pengembangan Model Permainan untuk

- Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket di SMP.” *Jurnal Keolahragaan* 5, no. 1 (2017): 12–23. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jolahraga/article/view/12758>.
- Putra, A.A. Gede Mardiana, I Wayan Artanayasa, dan Made Agus Wijaya. “Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Kartu Gerak Aktivitas Pengembangan untuk Siswa Kelas X SMA Negeri Sukasada.” *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha* 7, no. 1 (2019): 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/36475>.
- Putra, Dio Ananda, Nurul Ihsan, Muhammad Arnando, dan Frizki Amra. “Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Aplikasi Android pada Materi Bola Voli Kelas XII SMA.” *Jurnal Pendidikan dan Olahraga* 8, no. 1 (2025): 139–146. <http://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/2188>.
- Rahayu, Listia, Ratna Sari Dewi, dan Zerri Rahman Hakim. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon pada Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar.” *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan* 15, no. 2 (2023): 295–306. <https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/10525>.
- Rahmadani, Fauzan, Syahrastani, Asep Sujana Wahyuri, dan Indri Wulandari. “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Video Interaktif Materi Gerak lokomotor dan Non Locomotor di Kelas 1 SD Negeri 25 Pasir Tiku.” *Jurnal Pendidikan dan Olahraga* 6, no. 10 (2023): 133–139. <http://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/1508>.
- Risty, Glennada, Fathurahman, Ganang Gutamara, Sigras Santika Satria Dhani, dan Abdul Rachman Syam. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sepak Bola Melalui Video Pembelajaran Berbasis Canva: Pendekatan Inovatif.” *Mutiara Pendidikan dan Olahraga* 2, no. 3 (2025): 83–94. <https://ejournal.aripi.or.id/index.php/mupeno/article/view/258>.
- Rozi, Muhammad Fakhur, Juanda Putra, Suwirman, dan Arsil. “Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).” *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan* 21, no. 1 (2023): 143–153. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/11011>.
- Rusnia, Ika, dan Ari Suriani. “Dampak Penggunaan Media Pengajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar.” *Jurnal Nakula* 3, no. 4 (2025): 209–218. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Nakula/article/view/1949>.
- Safitri, Evita Alfi. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024.” UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024. [chrome-extension://efaidnbmnnpkcejamkdpcglclefindmkaj/https://digilib.uinkhas.ac.id/33990/1/Skripsi Evita Alfi Safitri OKE FIKSS.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnpkcejamkdpcglclefindmkaj/https://digilib.uinkhas.ac.id/33990/1/Skripsi%20Evita%20Alfi%20Safitri%20OKE%20FIKSS.pdf).
- Setiawan, I Made Abdi. “Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Dribbling dan Shooting dalam Permainan Bola Basket.” *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha* 11, no. 2 (2023): 149–155. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK/article/view/58555>.
- Silvianti, Nurul Aulia, dan Novri Gazali. “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam

- Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani dalam Permainan Bola Voli.” *JPST: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 2, no. 1 (2023): 326–331. <https://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/article/view/844>.
- Simarmata, Ricky Zulkarnaen. “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Teknik Dasar Bola Basket SMP Kalam Kudus Medan.” Universitas Negeri Medan, 2021.
- Simbolon, Markus Dominique, Wahjoedi, dan Ni Luh Putu Snyanawati. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Passing Bolavoli SMP Kelas VII.” *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha* 8, no. 3 (2020): 116–123. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/33766>.
- Sugiyono. *Metode Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sujarwanto. “Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivisme pada Materi Ciri-ciri Mahluk Hidup di Kelas III A SD Negeri Keputran.” *Mimbar Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2016): 69–80. <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/2357>.
- Swadesi, I Ketut Iwan, dan I Nyoman Kanca. “Evaluasi Implementasi Pembelajaran Daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP se-Bali.” *Mimbar Ilmu* 27, no. 3 (2022): 453–459. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/55363>.
- Wikanjaya, I Kadek, I Ketut Yoda, dan Gede Doddy Tisna. “Tingkat Partisipasi Siswa SMA Melakukan Aktivitas Olahraga di Luar Jam Mata Pelajaran Penjaskes (Pendidikan Jasmani dan Kesehatan).” *Indonesian Journal of Sport and Tourism* 4, no. 1 (2022): 1–9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJST/article/view/45026>.
- Winarno, M.E. *Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2014.