

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATERI TOLAK PELURU BERSTRATEGI BLENDED LEARNING DI SMP N 3 SINGARAJA

I Gede Kembar Arthayasa¹⁾, Ni Ketut Agustini²⁾, Dewa Gede Hendra Divayana³⁾

Email :

kembar@undiksha.ac.id¹, ketut.agustini@undiksha.ac.id², hendra.divayana@undiksha.ac.id³

Program Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha

Abstrak— Dalam kegiatan pembelajaran pendidikan olahraga jasmani dan kesehatan materi tolak peluru sumber belajarnya masih menggunakan video dari youtube dan buku paket sehingga menimbulkan hambatan dalam proses pemberian materi. Selain itu alat peraga berupa peluru saat pembelajaran juga masih sedikit yang menyebabkan kendala saat siswa melakukan praktik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengimplementasikan serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media interaktif materi tolak peluru dengan model pembelajaran blended learning di kelas VIII mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP N 3 Singaraja. Pengembangan ADDIE yang terdiri tahapan analyze, design, development, implementation dan evaluation. Subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik dengan jumlah 30 orang kelas VIIIC di SMP N 3 Singaraja. Berdasarkan hasil tahapan yang telah dilalui diperoleh produk media interaktif dengan menggunakan teknologi Captivate yang di distribusikan melalui LMS Google Classroom dengan hasil perolehan koefisien nilai rata-rata ahli isi, ahli media dan desain sebesar 1.00 yang berada pada kriteria "Sangat Valid" dengan nilai efektifitas produk mendapat perolehan N-Gain sebesar 0,80 dengan kriteria "Efektif" selain itu hasil rata-rata skor responden peserta didik sebesar 62,5 dan skor responden guru sebesar yang dimana masuk kriteria "Sangat Positif".

Kata kunci : Media Interaktif, Blended Learning dan Tolak Peluru

Abstract— In learning activities for physical sports and health education, the material for shot puts is still using videos from YouTube and textbooks, causing obstacles in the process of providing material. In addition, there are still few teaching aids in the form of bullets which cause problems when students practice. This study aims to produce and implement as well as to determine the response of teachers and students to interactive media bullet put material with a blended learning learning model in class VIII of Physical Education, Sports and Health subjects at SMP N 3 Singaraja. ADDIE development which consists of analyze, design, development, implementation and evaluation stages. The subjects in this study were 30 students in class VIIIC at SMP N 3 Singaraja. Based on the results of the stages that have been passed, interactive media products are obtained using Captivate technology which are distributed through LMS Google Classroom with the results of the acquisition of the coefficient of the average value of content experts, media experts and design experts of 1.00 which is in the 'Very Valid' criteria with the value of product effectiveness. got an N-Gain of 0.80 with the criteria of "Effective" in addition to that the average score of the student respondents was 62.5 and the teacher's respondent score was which included the "Very Positive" criteria.

Keywords : Interactive Media, Blended Learning and Bullet Reject

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa pengaruh terhadap proses pendidikan, Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan akan sangat membantu pendidik dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan juga inovasi yang dilakukan pendidik dalam kegiatan pembelajaran agar lebih menarik (Sukarmiasih, 2018).

Salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan dalam kurikulum 2013 di sekolah adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Sesuai dengan isi Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2013 Pasal 77K ayat 2 huruf h menjelaskan bahwa PJOK merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013. Pendidikan jasmani merupakan media yang digunakan untuk mendorong peserta didik mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai, dan pembiasaan pola hidup yang sehat untuk kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan secara umum.

SMP Negeri 3 Singaraja merupakan salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Buleleng. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan yaitu, mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh ibu Ni Putu Ardani, S. Pd selaku guru pengampu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), dimana beliau menyatakan bahwa proses pembelajaran teori masih menggunakan metode ceramah dan diskusi yang menyebabkan peserta didik kurang maksimal dalam memahami informasi yang disampaikan secara maksimal ditambah lagi dengan sumber belajar yang hanya menggunakan buku paket dan kurang fasilitas berupa peluru. Berdasarkan hasil penyebaran angket sebanyak 90% peserta didik sangat setuju jika pembelajaran tolak peluru dengan adanya gambar atau video yang dapat menjelaskan materi menjadi mudah dipahami.

Sesuai dengan permasalahan yang dijelaskan diatas, peneliti mengusulkan solusi dengan cara membuat media interaktif sebagai sarana pengembangan media pembelajaran pada materi tolak peluru agar mempermudah guru dalam memaparkan materi secara detail kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diberikan secara baik. L. I. Wati, (2021) menyatakan, bahwa dengan media pembelajaran interaktif peserta didik tidak hanya mendengarkan saja, tetapi peserta didik juga ikut mengamati dan berinteraksi dengan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dalam

media atau media interaktif terdapat unsur multimedia seperti gambar, audio, video dan animasi di dalam media yang mampu membangkitkan pemahaman peserta didik Pradilasari et al., (2019). Strategi pembelajaran penelitian ini menggunakan model pembelajaran *blended learning*, dikarenakan pada model pembelajaran *blended learning* memiliki kelebihan yaitu pembelajaran lebih efektif dan efisien, tidak terbatas ruang dan waktu, siswa dapat mengakses secara online yang biasanya pembelajaran dilakukan secara konvensional (Syarif, 2013). Pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar meningkatkan motivasi dan pemahaman materi hidangan telur dan hidangan penutup.

Berdasarkan penjelasan dari permasalahan dan solusi diatas, maka perlu adanya pengembangan media interaktif pada materi tolak peluru. Dengan adanya media interaktif ini agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja". Adanya media interaktif ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat membantu guru untuk dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

II. KAJIAN TEORI

A. Media Interaktif

Secara etimologis, kata "media" berasal dari bahasa latin yaitu "medius" yang memiliki arti tengah, perantara ataupun pengantar. Kata media pada dasarnya mengarah pada sesuatu hal yang dapat dijadikan sebagai tempat, sarana ataupun alat untuk melakukan komunikasi. Namun secara garis besar, media merupakan segala hal dalam bentuk apapun yang dapat dijadikan sebagai perantara oleh seseorang dalam menyampaikan dan mengkomunikasikan ide, gagasan dan juga pendapat sehingga dari penyampaian dan komunikasi mengenai ide, gagasan dan pendapat tersebut dapat tersampaikan ke penerima atau seseorang yang ingin dituju (Arsyad, 2002). Sejalan dengan pendapat tersebut, (Sadiman, 2002) menyatakan bahwa media adalah suatu perantara dari pengirim pesan ke penerima pesan dalam menyalurkan informasi berupa pesan yang ingin disampaikan sehingga mampu menarik perhatian seseorang untuk memperhatikan pesan yang disampaikan.

B. Media Pembelajaran

Jika media dikaitkan dengan proses pembelajaran, (Miarso, 2004) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua hal yang dijadikan sebagai penyalur pesan dalam bentuk pembelajaran sehingga mampu mendorong perasaan, pikiran dan perhatian serta kemauan ingin belajar siswa yang dapat merangsang terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, terkendali dan memiliki tujuan. (Arsyad, 2002) menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran di dalam kegiatan pembelajaran mampu berpengaruh terhadap peningkatan motivasi siswa dalam belajar, merangsang siswa untuk tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan membangkitkan rasa ingin tahu yang mendorong minat baru bagi siswa.

C. Model Pembelajaran Blended Learning

Blended learning menurut etimologi terdiri dari 2 kata, yaitu *blended* yang artinya kombinasi dan *learning* yang mempunyai arti belajar. Jadi *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan dua sistem pembelajaran yaitu pembelajaran tatap muka atau sistem pembelajaran konvensional dan sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam komunikasi serta interaksinya yaitu sistem pembelajaran daring atau online. (Thorne, 2003) menggambarkan *blended learning* sebagai peluang dalam mengintegrasikan kemajuan yang inovatif dan teknologi yang mampu diambil dari pembelajaran daring/online dengan partisipasi dan interaksi yang didapatkan dalam pembelajaran konvensional/tatap muka.

D. Model Pengembangan ADDIE Dikombinasikan dengan MDLC

Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan desain pembelajaran yang berlandaskan pendekatan sistem efektif dan efisien serta dalam prosesnya bersifat interaktif, yaitu hasil dari evaluasi dari setiap tahapannya membawa pengembang ke tahap selanjutnya, dimana hasil akhir suatu tahap adalah awal dari tahap selanjutnya Braneva et al., (2021). Menurut Hidayat & Nizar, (2021) model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu Analyze (analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), implementasion (Implementasi) dan evaluation (evaluasi). serta mengkombinasikan model pengembangan menggunakan model MDLC yang terdiri dari 4 tahapan yaitu (multimedia, development, life, cycle).

E. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Tolak Peluru

Tolak peluru merupakan salah satu sub materi atletik pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP N 3 Singaraja. Mata pelajaran ini membahas materi meliputi sejarah, jenis-jenis peluru, pemberian skor, peraturan dan mampu menjelaskan dan mempraktekkan teknik tolak peluru gaya ortodoks, serta mampu menjelaskan dan mempraktekkan teknik tolak peluru gaya o'brien.

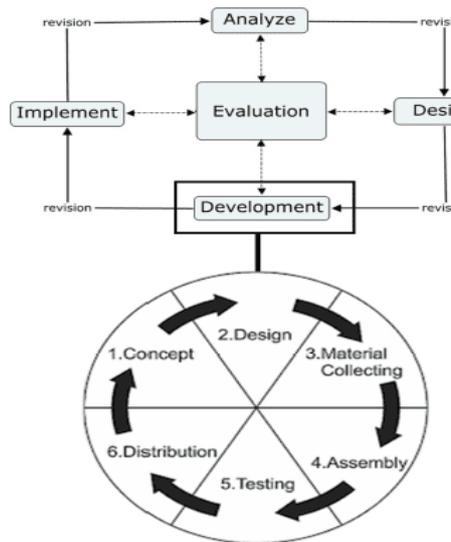
III. Metode penelitian

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R & D) atau dikenal dengan istilah penelitian pengembangan. Metode research & development pada dunia industri merupakan hal yang sangat penting untuk dapat menghasilkan produk-produk baru yang dibutuhkan oleh pasar (Sugiyono., 2013)

B. Model Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian Pengembangan Media Interaktif Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja yaitu menggunakan model ADDIE. Menurut (R.M. Branch, 2009) model pengembangan ini adalah Konsep ADDIE yang diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja, dimana mampu mendidik filosofi untuk penerapan pembelajaran harus berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspiratif. Model pengembangan ini merupakan model yang memiliki lima tahapan pelaksanaannya yang meliputi : (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. pada model pengembangan ADDIE akan dikombinasikan dengan metode pengembangan MDLC (*multimedia, development, life, cycle*)



Gambar 1.

Metode penelitian yang menggabungkan model ADDIE dan metode MDLC

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas VIII di SMP N 3 Singaraja dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik memperoleh hasil bahwa peserta didik senang dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi serta terdapat video, audio, gambar yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu sumber belajar yang hanya menggunakan buku paket dan kurang fasilitas berupa peluru yang menyebabkan kurang efektif saat dilakukan praktek.

Hasil yang diperoleh peneliti pada kegiatan analisis mata pelajaran PJOK materi tolak peluru yaitu terdapat kompetensi dasar (KD), indikator yang harus dicapai dalam kegiatan Pembelajaran dan juga materi pokok yang didapat pada pembelajaran di semester ganjil.

2. Hasil Tahap Desain (*Design*)

Desain RPP yang sudah disusun nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun desain RPP pada bagian pertamaa memuat identitas atau keterangan sekolah, mata pelajaran, kelas, semester serta alokasi waktu. Selanjutnya terdapat pemaparan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian dan

tujuan pembelajaran yang merupakan kumpulan kemampuan yang nantinya harus dikuasai oleh peserta didik.

3. Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Hasil tahap dari pengembangan media pembelajaran interaktif materi tolak peluru yaitu menghasilkan suatu produk media interaktif yang disesuaikan dengan desain sebelumnya yang dimana media interaktif ini akan di distribusikan melalui LMS Google Classroom yang digunakan disekolah. Penggunaan media interaktif ini didasarkan pada manfaat pengguna dimana penguan dalam hal ini adalah guru sebagai penyebar informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Adapaun hasil dari pengembangan media pembelajarn interaktif berdasarkan rancangan yang telah dibuat dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2

Halaman awal

Berisikan nama mata pelajaran, petunjuk, dan tombol mulai



Gambar 3

Tampilan Home

Terdapat pendahuluan, materi dan info pengembang



Gambar 4
Tampilan menu materi
Berisikan materi pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 4 dan terdapat juga menu games dan evaluasi



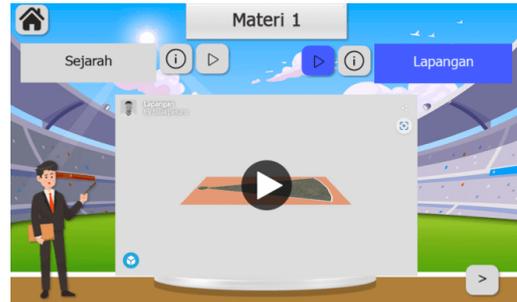
Gambar 5
Tampilan info kesiapan belajar



Gambar 6
Tampilan materi
Terdapat pilihan materi yang dapat ditampilkan dengan memilih fitur teks atau secara video



Gambar 7
Halaman materi teks
Berisikan tentang materi berupa teks



Gambar 8
Halaman materi video
Berisikan tentang materi berupa video



Gambar 9
Tampilan evaluasi
Berisikan soal objektif



Gambar 10
Tampilan pengembang
Berisikan data pengembang media pembelajaran interaktif

Validitas pengembangan media interaktif pada materi tolak peluru di peroleh dari hasil penilaian dan revisi dari para ahli/pakar yang meliputi ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Berdasarkan hasil validitas ahli isi berdasarkan hasil penilaian angket yang diberikan mendapatkan hasil perhitungan sebesar 1.00 yang menunjukkan isi dari produk yang dikembangkan berada pada kriteria "sangat Valid". Pada ahli media melalui perhitungan hasil angket mendapat hasil sebesar 1.00 yang menunjukkan produk media interaktif berada pada kriteria "sangat Valid" dan pada ahli desain berdasarkan pada perhitungan hasil angket mendapat hasil sebesar 1.00 yang berarti produk media interaktif yang di kembangkan

berada pada kriteria “Sangat Valid”. Oleh karena itu didapat perhitungan rata – rata dari penguji ahli yang dapat dilihat pada tabel berikut. Adapun perhitungan dengan rumus sebagai berikut :

- Ahli isi
Validitas isi = $\frac{D}{A+B+C+D} = \frac{23}{A+B+C+23} = \frac{23}{23} = 1,00$
- Media dan Desain
Validitas media dan desain = $\frac{D}{A+B+C+D} = \frac{26}{A+B+C+26} = \frac{26}{26} = 1,00$

Tabel 1

Hasil Pengujian validitas Ahli

Pengujian Ahli	Hasil Perhitungan
Ahli isi	1,00
Ahli media dan desain	1,00

V. Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

1. Uji Coba Perorangan

Hasil presentase uji coba perorangan yang didapat kemudian dikonversikan dan mendapatkan hasil presentase tingkat pencapaian sebesar “81%” dimana berdasarkan tingkat pencapaian termasuk ke dalam kualifikasi “Baik” dan kriteria yang didapat “Valid” berdasarkan hal tersebut menunjukkan dalam uji perorangan pengembangan media interaktif Tolak Peluru termasuk dalam kriteria “Valid” dan sesuai dalam penggunaan kegiatan pembelajaran Tolak Peluru. Adapun perhitungan dan hasil tabel.

$$Presentase = (F : N) \times 100\%$$

$$Presentase = (244 : 3) \times 100\%$$

$$Presentase = (244 : 3) \times 100\% = 81\%$$

Tabel 2

Tingkat Pencapaian Uji Coba Perorangan

Konversi Tingkat Pencapaian	persentase	Jumlah Responden
Sangat baik	0%	0
Baik	100%	3

Cukup	0%	0
kurang	0%	0
Sangat Kurang	0%	0

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil presentase uji coba kelompok kecil yang didapat kemudian dikonversikan dan mendapatkan hasil presentase tingkat pencapaian sebesar “81,20%” dimana berdasarkan tingkat pencapaian termasuk ke dalam kualifikasi “Baik” dan kriteria yang didapat “Valid” berdasarkan hal tersebut menunjukkan dalam uji perorangan pengembangan media interaktif Tolak Peluru termasuk dalam kriteria “Valid” dan sesuai dalam penggunaan kegiatan pembelajaran Tolak Peluru. Adapun perhitungan dan hasil tabel.

$$Presentase = (F : N) \times 100\%$$

$$Presentase = (812 : 10) \times 100\%$$

$$Presentase = (812 : 10) \times 100\% = 81,20\%$$

Tabel 3

Tingkat Pencapaian Uji Coba Kelompok Kecil

Konversi Tingkat Pencapaian	persentase	Jumlah Responden
Sangat baik	0%	0
Baik	100%	10
Cukup	0%	0
kurang	0%	0
Sangat Kurang	0%	0

Hasil presentase uji coba kelompok kecil yang didapat kemudian dikonversikan dan mendapatkan hasil presentase tingkat pencapaian sebesar “81%” dimana berdasarkan tingkat pencapaian termasuk ke dalam kualifikasi “Baik” dan kriteria yang didapat “Valid” berdasarkan hal tersebut menunjukkan dalam uji perorangan pengembangan media interaktif Tolak Peluru termasuk dalam kriteria “Valid” dan sesuai dalam penggunaan kegiatan pembelajaran Tolak Peluru. Adapun perhitungan dan hasil tabel.

$$Presentase = (F : N) \times 100\%$$

$$Presentase = (2450 : 30) \times 100\%$$

$$Presentase = (2450 : 30) \times 100\% = 81\%$$

3. Uji Coba Lapangan

Hasil presentase uji coba lapangan yang didapat kemudian dikonversikan dan mendapatkan hasil presentase tingkat pencapaian sebesar “81%” dimana berdasarkan tingkat pencapaian termasuk ke dalam kualifikasi “Baik” dan kriteria yang didapat “Valid” berdasarkan hal tersebut menunjukkan dalam uji perorangan pengembangan media interaktif Tolak Peluru termasuk dalam kriteria “Valid” dan sesuai dalam penggunaan kegiatan pembelajaran Tolak Peluru. Adapun perhitungan dan hasil tabel.

$$Presentase = (F : N) \times 100\%$$

$$Presentase = (2450 : 30) \times 100\%$$

$$Presentase = (2450 : 30) \times 100\% = 81\%$$

Tabel 4

Tingkat Pencapaian Uji Coba Lapangan

Konversi Tingkat Pencapaian	persentase	Jumlah Responden
Sangat baik	0%	0
Baik	100%	30
Cukup	0%	0
kurang	0%	0
Sangat Kurang	0%	0

4. Uji Efektifitas

Hasil yang didapatkan dari perhitungan nilai pre-test dan post-test yang telah dilakukan perhitungan mendapat nilai kenaikan rata – rata sebesar 48,7 poin .Setelah itu dilakukan perhitungan untuk mendapat nilai N-Gain dan mendapat nilai perloehan N-Gain sebesar 0,80 sehingga uji efektifitas yang dilakukan berada pada kriteria “efektif”. berdasarkan hal tersebut maka media interaktif materi tolak peluru berada dalam kategori “Efektif” yang membutuhkan adanya peningkatan nilai yang di peroleh dalam pada saat Pres-test dan post-test. Adapaun perhitungan dalam mencari nilai efektifitas sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$= \frac{88,2 - 39,5}{100 - 39,5}$$

$$= \frac{48,7}{60,5} = 0,80$$

5. Uji Respon Peserta Didik

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh 30 orang peserta didik mendapat perolehan skor sebesar 1881. Kemudian dilakukan konversi dan mendapatkan hasil rata – rata (\bar{x}) respon peserta didik menunjukan nilai sebesar 62,5 Yang merupakan kategori “Sangat Positif” dengan kriteria “sangat Praktis”. Dan dengan dibuktikan juga komentar yang diperoleh pada angket yang mendapat respon yang positif dari peserta didik terhadap media interaktif yang dikembangkan. Adapun perhitungan dalam mencari nilai responden peserta didik.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} = \frac{1881}{30} = 62,5$$

6. Uji Respon Guru

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh guru mendapat perolehan skor sebesar 56. Hasil perolehan rata – rata (\bar{x}) respon guru sebesar 56 Yang merupakan kategori “Sangat Positif” dengan kriteria “Sangat Praktis”. Dan dengan dibuktikan juga komentar yang diperoleh pada angket yang mendapat respon yang positif dari respon guru terhadap media interaktif yang. Adpaun rumus dalam mencari nilai respon guru sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} = \frac{56}{1} = 56$$

VI. Hasil Tahap Evaluasi (Evaluation)

1. Hasil Tahap Evaluasi *Analyze*

Hasil evaluasi tahap analisis dilakukan terhadap seluruh komponen atau indikator yang dibutuhkan pada tahapan ini keseluruhan sudah memiliki tingkatan kesesuaian yang baik. Adapun hasil tahapan analisis antara lain telah melakukan observasi dan menganalisis sekolah terkait tempat dan fasilitas pembelajaran, telah melakukan wawancara dengan guru pengempu mata pelajaran dan penyebaran angket kepada peserta didik untuk mengetahui karakteristik mata pelajaran, sumber belajar dan peserta didik, dan telah melakukan Analisa terhadap materi tolak peluru berdasarkan kompetensi dan tujuan pembelajaran.

2. Hasil Tahap Evaluasi *Design*

Pada pelaksanaan evaluasi tahap desain, berdasarkan seluruh komponen atau indicator yang dibutuhkan sudah sesuai. Adapun hasil evaluasi pada tahapan desain dinyatakan sesuai setelah dilakukan diskusi dengan penguji desain tampilan antar muka media interaktif, desain rancangan pelaksanaan pembelajaran, dan desain fitur – fitur media interaktif dengan guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dan dosen pembimbing.

3. Hasil Tahap Evaluasi *Development*

Pada pelaksanaan evaluasi tahap pengembangan semua komponen yang dibutuhkan sudah terpenuhi dengan baik. Pengembangan dilakukan sesuai dengan tahapan desain yang telah di setujui. Adapun hasil dari tahapan development ini yaitu merancang media pembelajaran interaktif sesuai dengan tampilan desain antar muka. Dan pada tahap pengembangan ini juga dilakukan pengujian oleh para ahli/pakar diantaranya ahli isi, ahli media dan ahli desain, pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan dalam pengembangan media interaktif sehingga layak untuk digunakan. Dalam hal ini peneliti sudah melakukan rivew dan revisi sesuai dengan masukan dan saran para ahli/pakar.

4. Hasil Tahap Evaluasi *Impelementation*

Produk media pembelajaran interaktif yang telah diuji oleh para ahli/pakar akan diimplementasikan kepada peserta didik kelas VIII di SMP N 3 Singaraja. Evaluasi pada tahapan ini telah melakukan uji coba perorangan, kelompok kecil, lapangan dan menguji efektifitas serta melakukan uji respon peserta didik dan uji respon guru.

B. PEMBAHASAN

Pengembangan media interaktif dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi tolak peluru memiliki tujuan untuk dapat membantu kegiatan pembelajaran dan menambah sumber belajar baru bagi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran tolak peluru penutup yang terdapat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan diukur dari kenaikan

hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif ini. Dari hasil uji efektifitas untuk mengetahui seberapa efektif produk yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tolak peluru. Uji efektifitas dilakukan dengan pelaksanaan pre-test dan post-test. Pemberian soal Pretest dan posttest sebanyak 15 butir soal yang disediakan didalam *google form*. Setelah mendapat data yang diinginkan maka dilakukan perhitungan untuk mengetahui nilai efektifitas dengan menggunakan rumus N-Gain, dan mendapat perolehan yang kemudian dimasukan ke dalam tabel kategori yang mendapat pencapaian “Efektif”. (Arsyad, 2002) menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran di dalam kegiatan pembelajaran mampu berpengaruh terhadap peningkatan motivasi siswa dalam belajar

Berdasarkan hasil nilai rata-rata kelas (\bar{x}) yang diperoleh dari uji respon peserta didik yang dikonversikan dengan tabel kriteria penggolongan uji respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif pada materi Tolak Peluru menunjukan kualifikasi “Sangat Positif” dengan kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil respon peserta didik merasa sangat senang dengan media interaktif yang di gunakan dimana dialam media interaktif yang dikembangkan terdapat unsur text, gambar, video pembelajaran dan game yang mendukung kegiatan pembelajaran, selain itu dalam media interaktif terdapat interaksi yang terjadi dengan pengguna dan media yang membuat meningkatnya motivasi belajar peserta didik. hal ini juga termuat didalam penelitian yang dilakukan oleh Novitasari, (2018) dimana didalam media interaktif terdapat unsur multimedia seperti text, gambar, audio, video, animasi dan juga interaksi yang dapat menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu pada uji responden guru dilakukan dengan menggunakan instrument berupa angket. Hasil dari uji respon guru mendapat penilaian yang positif, dimana hasil perhitungan menunjukan media interaktif yang dikembangkan mendapat kualifikasi “Sangat Positif” dan mencapai kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil respon guru penggunaan media interaktif ini dapat membantu proses penyebaran materi lebih fleksibel dikarenakan dari kelebihan media interaktif yang dapat digunakan di berbagai perangkat dan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, hal ini juga di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Tri

Wahyuni et al., (2021) dimana media interaktif bersifat fleksibel dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Adapun kelebihan yang dimiliki dari media interaktif pada materi Tolak Peluru yang dikembangkan ini yaitu, (1) media interaktif pada materi tolak peluru memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses pembelajarannya karena dapat diakses secara berulang – ulang di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat *smartphone* atau laptop dan koneksi internet, (2) adanya media interaktif ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi selama pembelajaran daring atau secara pembelajaran tatap muka, (3) media interaktif yang dikembangkan ini dapat menambah motivasi peserta didik karena materi yang ada didalamnya di kemas dengan dilengkapi gambar, penjelasan, video dan juga animasi, (4) peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media interaktif sehingga dapat belajar secara mandiri, (5) terdapat kuis yang berupa game yang dapat menambah edukasi dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Kendala yang peneliti temui dalam pengembangan dan proses implementasi dalam penelitian ini yaitu dalam tahap pembuatan media interaktif perangkat dalam hal ini laptop yang digunakan peneliti sempat rusak yang mengakibatkan waktu pengerjaan menjadi terhambat dan komponen hardware yang terdapat dalam perangkat yang masih kurang membuat kurang maksimalnya waktu yang digunakan. Kemudian ukuran file media interaktif yang besar membuat peneliti harus terlebih dahulu menghosting media interaktif sebelum memasukan ke LMS Google Classroom. Kemudian link yang didapat setelah menghosting akan dimasukan ke dalam LMS Google Classroom.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh sesuai dengan hasil dan juga pembahasan dari pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi tolak peluru sepak bola berstrategi blended learning adalah sebagai berikut :

1. Hasil dari pengembangan dan juga kegiatan implementasi media media pengembangan interaktif pada materi tolak peluru berstrategi blended learning memperoleh hasil pengujian pada ahli isi,

media dan desain serta praktisi sebesar 1.00 yang termasuk kedalam kategori “Sangat Tinggi”. Uji efektifitas dengan menggunakan pre-test dan juga post-post test pada peserta didik mendapatkan hasil N-Gain sebesar 1.00 dengan kategori “Efektif”.

2. Hasil yang diperoleh dari uji respon pendidik dan peserta didik pada pengembangan media interaktif materi tolak peluru mendapatkan nilai rata-rata untuk peserta didik sebesar 62,5 yang termasuk kedalam kategori “Sangat Positif” dan untuk respon terhadap pendidik mendapatkan hasil sebesar 56 yang termasuk kedalam kategori “Sangat Positif”.

B. Saran

Sesuai dengan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, beberapa hal yang perlu dijadikan pertimbangan untuk ditindak lanjuti oleh peneliti. Pada pengembangan media interaktif materi tolak peluru ini baru sampai pada pengukuran hasil belajar peserta didik skala kecil dengan melakukan pre-test untuk melihat tingkat efektivitas produk yang dikembangkan, belum sampai pada pengukuran belajar peserta didik skala besar yang dilakukan dengan penelitian eksperimen untuk mengetahui lebih detail peningkatan hasil belajar.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin., et al. (2012). *Teori belajar & Pembelajaran*. Ar Ruzz Media.
- Bersin, J. (2004). *The blended learning book: Best practices, proven methodologies, and lessons learned*. San Francisco: Pfeiffer Publishing.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Press.
- Prasetio, S. C., Rai, I. W., & Lesmana, K. Y. P. (2018). *Development of Learning Media*

- Video With Addie Model for Athletics
Material Shot-Put Style (O'Brien).
*E_Journal Pendidikan Jasmani,
Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas
Olahraga Dan Kesehatan, Undiksha,*
9(1), 1–11.
- Purwanto, N. A. (2006). *Kontribusi Pendidikan Bagi
Pembangunan Ekonomi Negara*. Jurnal
Manajemen Pendidikan.
- Putri, L & Harianto, A. (2019). Skill Acquisition Model
Latihan Passing (Mengoper) Dwi, M. E. (2019).
(2019). *Dwi, M. E.*
- Hake, R. R. (2002). *Relationship of Individual
Student Normalized Learning Gains in
Mechanics With Gender, High-school
Physics, and Pretest Scores on
Mathematics and Spatial Visualization*.
Physics Education Research Conference.,
[https://scholar.google.com/citations?view
op=view_citation&hl=en&user](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user)
- Tegeh, I Made, & Kirna, I. M. (2010). *Metode
Penelitian Pengembangan Pendidikan*.
Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trio Setyawan, D., & Ismayanthi, E. (2019).
PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE CAPTIVATE PADA
MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK
DAN ELEKTRONIKA DI SMK NEGERI
7 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Teknik
Elektro*, 08(01), 53–59.