

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE SITE* PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PJOK) PADA PERMAINAN BOLA BESAR KELAS
V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh:

**ALFI KHOIRUL UMAM
NPM: 1911100009**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE SITE*
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
(PJOK) PADA PERMAINAN BOLA BESAR KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh:

ALFI KHOIRUL UMAM

NPM: 1911100009

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan masalah yang ditemui yaitu kurangnya media pembelajaran yang praktis mudah dan efisien kepada peserta didik, kurangnya media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif saat proses pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran yang ada, serta adanya kejenuhan saat proses pembelajaran karena media yang digunakan hanya menggunakan buku ajar dan buku paket seadanya. Maka penelitian dengan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berupa website menggunakan *google site* dengan berbasis demonstrasi secara langsung pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan pada materi bola besar kelas V SD/MI.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Validasi kelayakan dilakukan dengan dua ahli media, dua ahli materi dua ahli bahasa dan dua pendidik. Subjek pada penelitian ini terdiri dari uji skala kecil dengan 20 peserta didik dan uji skala besar 40 peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Margoyoso Tanggamus, dan SDN 3 Dadapan 7 Tanggamus. Data dari penelitian ini diperoleh dengan wawancara, angket dan juga dokumentasi

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis demonstrasi pada materi bola besar kelas V SD/MI. memperoleh nilai rata-rata ahli media 86,43%, ahli, rata-rata ahli materi 90%, rata-rata ahli bahasa sebesar 87,78% dan rata-rata penilaian pendidik 90%. Sedangkan penilaian yang diberikan peserta didik pada tahap uji skala kecil 84% dan uji skala besar 85%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan berbasis demonstrasi pada materi bola besar kelas V SD/MI layak dijadikan media pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Demonstrasi, PJOK

ABSTRAK

This research is based on the problems encountered, namely the lack of learning media that is practically easy and efficient for students, the lack of learning media that can make students active during the learning process and the lack of existing learning media, as well as the existence of boredom during the learning process because of the existing media. used only using textbooks and textbooks as they are. So this research aims to develop a learning media in the form of a website using the Google site based on direct demonstrations on the subject of physical education, sports and health (PJOK) on big ball material for class V SD/MI.

The research carried out by researchers is development research using the ADDIE model of analysis, design, development, implementation and evaluation. Feasibility validation was carried out with two media experts, two material experts, two language experts and two educators. The subjects in this research consisted of a small-scale test with 20 students and a large-scale test with 40 students. This research was conducted at SDN 2 Margoyoso Tanggamus, and SDN 3 Dadapan Tanggamus. Data from this research was obtained by interviews, questionnaires and documentation.

Based on these stages, it can be concluded that the PJOK learning media is demonstration-based on large ball material for class V SD/MI. obtained an average score from media experts of 86.43%, experts, an average of 90% for material experts, an average of 87.78% for language experts and an average of 90% for educators. Meanwhile, the assessment given by students at the small-scale test stage was 84% and the large-scale test was 85%, this shows that the demonstration-based PJOK learning media on large ball material for class V SD/MI is worthy of being used as a learning media.

Keywords: Learning media, Demonstration, Corner

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfi Khoirul Umam

NPM :1911100009

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Google Site* Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Permainan Bola Besar Kelas V SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Desember
2023
Penulis,



ALFI KHOIRUL UMAM
1911100009



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Leikot H. Endro Suratmih Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 03260

PERSETUJUAN

Nama: **Alfi Khoirul Umam**
NPM: **1911100009**
Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas: **Tarbiyah dan Keguruan**
Judul Skripsi: **Pengembangan Media Pembelajaran Google Site Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Pada Permainan Bola Besar Kelas V SD/MI**

MENYETUJUI

Untuk Di Munaqosahkan Dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosahh
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Syofnidah Ifrianti, M. Pd
NIP. 196910031997022002


Yudesa Erfayliana, M. Pd
NIP. 196810201989122003

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Drs Chairul Amriyah, M. Pd
NIP. 196810201989122003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Leikot H. Endro Suratmih Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Google Site Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Pada Permainan Bola Besar Kelas V SD/MI"** Yang disusun oleh: **Alfi Khoirul Umam, NPM: 1911100009**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan pada sidang Munaqosah di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **Rabu, 13 Desember 2023** pukul **08.00-09.30 WIB**.

TIM MUNAQOSAH SKRIPSI

Ketua Sidang

Dr. Agus Jatmiko, M.Pd

Sekretaris

Hasan Sastra Negara, M.Pd

Penguji Utama

Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum

Penguji Pendamping I

Syornidah Irfanti, M.Pd

Penguji Pendamping II

Yudesta Erfaylana, M.Pd.

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Nuzula Diana, M.Pd.

NIP. 196002281988032002

MOTTO

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ
تُرْهِبُونَ بِهِ عَدُوَّ اللَّهِ وَعَدُوَّكُمْ وَآخَرِينَ مِنْ دُونِهِمْ لَا
تَعْلَمُونَهُمُ اللَّهُ يَعْلَمُهُمْ ۗ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فِي سَبِيلِ اللَّهِ يُوَفَّ إِلَيْكُمْ
وَأَنْتُمْ لَا تظَلُمُونَ ﴿٦٠﴾

“Dan siapkanlah untuk menghadapi mereka kekuatan apa saja yang kamu sanggupi dan dari kuda-kuda yang ditambat untuk berperang (yang dengan persiapan itu) kamu menggentarkan musuh Allah dan musuhmu dan orang-orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya; sedang Allah mengetahuinya. apa saja yang kamu nafkahkan pada jalan Allah niscaya akan dibalasi dengan cukup kepadamu dan kamu tidak akan dianiaya (dirugikan)”
(QS. Al-Anfal; 60)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, sujud syukur atas semua berkah dan anugrah Allah SWT, atas restu-Nya hamba sampai berada dititik ini, ditahap yang membahagiakan ini, masya Allah. Atas kasih sayang-Nya telah Engkau berikan kepadaku kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalwat dan saalam tak lupa disanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya kelak diyaumul akhir aamiin. Syukur kuucapkan kepada Allah SWT sebab Engkau telah hadirkan kepadaku orang-orang yang luar biasa dengan kasih sayang dan kebaikannya berada disekelilingku. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada orang-orang luar biasa yang berada dihidup saya:

1. Teruntuk ayah dan ibuku, ayah Edi Waluyo dan ibu Homsiatun yang teramat aku sayangi dan cintai. Terima kasih atas kasih dan sayang yang tidak terhingga. Terimakasih atas segala usaha dan kerja kerasnya untuk memberikan kehidupan terbaik untuk saya, sampai pada saat ini saya bisa menyelesaikan Pendidikan dari jenjang TK sampai jenjang pendidikan S1.
2. Teruntuk adikku tersayang, Ainatul Khoirun Nisa yang sudah menjadi adik yang lucu dan baik, walaupun terkadang kita sering bertengkar, jail- jailan tetapi kakak tetap menyayangi kalian. Keluarga besarku juga yang selalu menyayangi dan mensupportku dalam setiap langkah.
3. Almamaterku tercinta tempatku menimba ilmu UIN Raden Intan Lampung semoga selalu jaya, maju dan berkualitas.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dengan nama lengkap Alfi Khoirul Umam terlahir dari pasangan Bapak Edi Waluyo dan Ibu Homsiatun lahir pada tanggal 19 Juni 2000 di Desa Margoyoso Kec, Sumberejo Kab, Tanggamus Lampung. Putra pertama dari dua bersaudara yang hidup sederhana didesa kecil dibawah Gunung Tanggamus yaitu desa Margoyoso.

1. Pendidikan Sekolah Dasar di SD N 1 Margoyoso Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, lulus pada tahun 2013
2. Sekolah Menengah Pertama di SMP N 1 Sumberejo, Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, lulus pada tahun 2016
3. Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA N 1 Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, lulus pada tahun 2018.
4. Kemudian Peneliti melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Peneliti menyukai dunia Olahraga dan dunia seni, dengan ini peneliti memilih jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan bercita-cita menjadi pendidik seperti apa yang diharapkan oleh kedua orang tua nya. Pada tahun 2022 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN- DR) di desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Pada tahun yang sama peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MIS MMA 07 Labuhan Ratu. Pada awal tahun 2022 peneliti melakukan penelitian skripsi di SDN 2 Margoyoso dan SDN 3 Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

Bandar Lampung, Desember 2023
Penulis,

Alfi Khoirul Umam
NPM: 191110009

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Berbasis Demonstrasi Pada permainan Bola Besar Kelas V SD/MI". Dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih serta memberikan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. Chairul Amriyah, M. Pd selaku ketua prodi dan Deri Firmansah, M. Pd selaku sekretaris prodi Pendidikan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Syofnidah Ifrianti, M. Pd selaku (PA) pembimbing Akademik I dan Yudesta Erfayliana, M .Pd selaku pembimbing Akademik II yang dengan tulus sudah meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak dan Ibu tim validator (Cahniyo Wijaya Kusuma, M. Pd. Era Octafiona, M. Pd, Erna Wati, M .Pd. Hasan Sastra Negara, M .Pd, dan Ajo Dian Yusandika, M. Pd) selaku Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

6. Didik Sudarmawan, S. Pd. selaku kepala sekolah SDN 2 Margoyoso dan Ibu Eni Rita Noviyana, S. Pd. SD selaku kepala sekolah SDN 3 Dadapan, yang telah meluangkan waktunya dan mengizinkan penulis melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Teman-teman Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah kelas A angkatan 2019 yang telah membantu penulis selama berkuliah di UIN Raden Intan Lampung.
8. Rekan-rekan KKN dan PPL yang telah memberi dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	v
PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
RIWAYAT HIDUP	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	4
C. Identifikasi Masalah.....	11
D. Batasan Masalah.....	11
E. Rumusan Masalah.....	11
F. Tujuan Penelitian.....	11
G. Manfaat Penelitian.....	12
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	13
I. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Media Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2. Jenis –Jenis Media Pembelajaran.....	20
3. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran.....	22
B. Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.....	23
1. Pengertian PJOK.....	23
2. Tujuan PJOK.....	25
3. Pengertian Bola Besar.....	26
C. Metode Demosntrasi.....	34
1. Pengertian Demonstrasi.....	34

2. Kelebihan dan Kekurangan.....	36
3. Langkah – Langkah Metode Demontrasi	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	39
B. Desain Penelitian Pengembangan.....	39
C. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	40
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	45
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....	45
F. Instrumen Penelitian.....	46
G. Uji Coba Produk.....	49
H. Teknik Analisis Data dan Pengumpulan Data	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 53

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	53
B. Deskripsi Dan Analisis Data Hasil Uji Coba	64
C. Kajian Produk Akhir.....	74

BAB V PENUTUP..... 77

A. Kesimpulan	77
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Untuk Ahli Materi	47
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Untuk Ahli Media	47
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Untuk Ahli Bahasa	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Untuk Respon Pendidik.....	48
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Untuk Peserta Didik	49
Tabel 3.6 Kriteria Penskoran Hasil Penilaian.....	52
Tabel 3.7 Kriteria Penskoran Responden Produk	52
Tabel 3.8 Kriteria Penskoran Uji Coba Produk	52
Tabel 4.1 Desain Produk Media Pembelajaran	56
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	59
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	62
Tabel 4.5 Hasil Validasi Respon Pendidik	63
Tabel 4.6 Hasil Respon Skala Kecil	64
Tabel 4.7 Hasil Respon Skala Besar	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lapangan Sepak Bola	27
Gambar 3.2 Lapangan Bola Voli	32
Gambar 3.3 Lapangan Bola Basket	33
Gambar 4.1 Langkah - Langkah Pengembangan ADDIE.....	41
Gambar 5.1 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media.....	58
Gambar 5.2 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Bahasa	61
Gambar 5.3 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Matri	63
Gambar 5.4 Hasil Respon Pendidik	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Langkah awal adanya penegasan judul skripsi ini adalah untuk mengkaji kebenaran tentang judul ini untuk menghindari kesalahan pemahaman maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Demonstrasi Pada Permainan Bola Besar Kelas V SD/MI. Dalam judul ini nantinya akan dikembangkan suatu media pembelajaran pada mata pelajaran Pjok yang menyangkup materi Bola Besar (Sepak bola, Bola Voli dan Bola Basket). Pengembangan adalah suatu proses yang diterapkan guna pengembangan dan validasi produk pendidikan. Sedangkan yang dimaksud dengan pengembangan dalam judul ini adalah pengembangan suatu produk menjadi lebih baik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk dibawa kemana-mana.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang diterapkan guna pengembangan dan validasi produk pendidikan. Sedangkan yang dimaksud dengan pengembangan dalam judul ini adalah pengembangan suatu produk menjadi lebih baik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Pada prinsipnya penelitian pengembangan dilakukan untuk membuat sebuah produk menjadilebih mudah dan lebih murah atau lebih efektif dan efisien berdasarkan kegunaanya atau manfaat yang ditimbulkan oleh produk yang dikembangkan.¹

2. Metode Demonstrasi

Dalam menyampaikan materi pembelajaran ada beberapa metode yang digunakan oleh guru, salah satunya yaitu metode demonstrasi. Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukan

¹Amir Hamzah, “*Metode Penelitian Dan Pengembangan*”, (Batu, Malang: Literasi Nusantara, 2019), 1.

kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan Metode ini digunakan untuk memperlihatkan bagaimana sesuatu di harus terjadi dengan cara yang lebih baik. Metode secara harfiah berasal dari dua kata yaitu meta dan hodos, meta berarti melalui dan hodos berarti jalan atau cara. Metode kemudian diartikan sebagai cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu, sedangkan teknik adalah cara yang digunakan, yang bersifat implementatif. Dalam proses belajar yang efektif memerlukan pemahaman pengetahuan siswa dan kebutuhan untuk belajar sehingga menarik serta mendukung mereka untuk belajar dengan baik.²

3. Google Site

Google Site merupakan salah satu produk yang dibuat oleh *website* yang di akses secara online sebagai alat untuk membuat situs. *Google Site* penggunaannya sangat mudah terutama sebagai penunjang pembelajaran dengan memaksimalkan fitur-fitur seperti *google docs, sheets, forms, calender, awesome table* dan lain sebagainya. Menurut Pembelajaran melalui aplikasi merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Salah satu jenis media yang tepat dalam proses pembuatan bahan ajar yaitu Aplikasi *Google Site*. Salah satu jenis media yang tepat dalam proses pembuatan bahan ajar yaitu Aplikasi *Google Site*. Perangkat lunak dinamis merupakan media yang dapat memberikan kesempatan pada guru untuk meningkatkan kemampuannya media ini dianggap lebih efektif pada saat akan digunakan dan dijadikan ajuan

²Suparni Suparni, "Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran Matematika," *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 5, no. 01 (2017): 81, <https://doi.org/10.24952/logaritma.v5i01.1263>.

yang digunakan oleh siapapun, baik untuk mengajar ataupun sebagai alat dalam pembelajaran yang berlangsung yang digunakan oleh pendidik.

4. Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan salah satu aktivitas yang menjadikan peserta didik menggerakkan tubuhnya namun akan tetap membuat peserta didik senang yakni aktivitas bermain. Pada kegiatan bermain sangat menjadikan kegiatan yang menyenangkan karena pada bermain mampu memperluas aspek-aspek perkembangan anak yakni aspek fisik, sosial emosional dan kognitif pada anak.³ Jadi dengan pendapat diatas penulis dapat mengimpulkan maksud dari proposal diatas adalah tentang pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis demonstrasi pada permainan bola besar kelas v sd/mi. Dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan media Google site untuk menghasilkan media pembelajaran yang asik, menarik bagi peserta didik pada pembelajaran PJOK.

Pendidikan jasmani adalah Pendidikan melalui dan tentang aktivitas fisik atau dalam Bahasa aslinya adalah *physical education is education off and through movement*. Terdapat tiga kata kunci dalam definisi tersebut, yaitu 1). Pendidikan (*education*), yang direfleksikan dengan kompetensi yang ingin diraih siswa. 2). Melalui dan tentang (*through and of*), sebagai kata sambung yang menggambarkan keeratan hubungan yang dinyatakan dengan berhubungan langsung dan tidak langsung. Dan 3). Gerak (*movement*) merupakan kajian sebagaimana tertera dalam kurikulum Pendidikan jasmani.⁴

³Yudesta Erfayliana, "Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak". Jurnal Terampil Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Dasar, Vol 3. No 1, (2016), 148.

⁴Sumaryanto, "Pendidikan Jasmani Untuk Perguruann Tinggi Konsep, Model Dan Strategi" (Jogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 34.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi dan lebih baik. Pendidikan merupakan suatu usaha dalam mempersiapkan sumber daya manusia (*human resource*) yang memiliki keterampilan dan pengetahuan sesuai tuntutan pembangunan bangsa. Kehidupan tidak akan bisa lepas dengan sebuah pendidikan, dimana pendidikan akan memiliki peran penting dalam kehidupan dan tidak akan pernah hilang. Karena pendidikan bersifat wajib bagi manusia, agar manusia tersebut memiliki sebuah ilmu pengetahuan.

Pendidikan ialah sebuah proses bimbingan yang pendidik berikan dengan peserta didik maupun orang yang tahu suatu ilmu diberikan ke seseorang yang belum mengetahui sebuah ilmu pengetahuan, yang tujuannya guna pengembangan potensi diri individu dengan begitu bisa tercapai kedewasaannya supaya anak bisa melakukan tugas hidupnya dengan mandiri. Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan yang ditujukan untuk mempersiapkan manusia dimasa depan dan berakar pada nilai- nilai budaya bangsa serta Pancasila

Konsep Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses Pendidikan. Artinya Pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi Pendidikan jasmani adalah bagian penting dari Pendidikan. Melalui Pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggng, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, dan menyambung pada kesehatan fisik dan mentalnya.⁵

Tujuan PJOK adalah mambantu siswa untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan Kesehatan melalui pengenalan dan

⁵Dini Rosdiani, “perencanaan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan” (Bandung: Penerbit Alfabeta, Februari 2013), 166.

penanaman sikap positif, serta kemampuan gerak dasar sebagai aktivitas jasmani sehari-hari, namun tujuan dalam kurikulum sekolah dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan olahraga. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin bertanggung jawab. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam serta pola hidup sehat. Mengetahui dan memahami konsep aktifitas jasman. Ruang lingkup PJOK disusun berdasarkan masukan dari para ahli dalam bidangnya termasuk juga pemikiran dari guru tingkat sekolah lanjutan pertama, juga harus diperhatikan pula faktor-faktor pertumbuhan dan perkembangan anak, kemampuan guru, keterbatasan sarana dan prasarana, alokasi waktu yang tersedia dan masalah sekitar yang sesuai dengan kondisi setempat.⁶

Sekolah merupakan Lembaga Pendidikan, dalam upaya untuk mewujudkan tujuan sebagai suatu lembaga yang menciptakan sumberdaya yang handal guna untuk memenuhi tuntutan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang tertib terarah dan berkeselimbangan. Sekolah sebagai Lembaga Pendidikan mempunyai tujuan tertentu, yaitu menghasilkan peserta didik yang mandiri dan berprestasi dengan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan dapat bersaing di era globalisasi atau perkembangan zaman pada saat ini.

Sekolah dasar ialah pendidikan anak yang usianya 6 atau 7 tahun sampai pada 12 atau 13 tahun untuk pendidikan di tingkat dasar dan jenjang pendidikan paling dasar dalam pendidikan formal di Indonesia. Fungsi dari pendidikan yang ada di Indonesia yang tertuang pada Undang- Undang RI No 20 Tahun 2003 Pasal 3 yakni pendidikan Nasional mempunyai kegunaan dalam pengembangan keahlian dan membentuk watak juga peradaban bangsa yang bermartabat dengan rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bukan hanya itu tujuannya juga guna potensi peserta didik dikembangkan supaya menjadi manusia yang ada iman dan bertakwa dengan Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

⁶Hamzah Zubaidi, “*Pedoman Untuk Guru Sekolah Dasar Penjaskes*” (Yogyakarta: Nem Trans Malang, 2020), H.

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah merupakan tahapan dimana perkembangan kognitif peserta didik berada ditahap berfikir konkret, pada masa berfikir konkrit peserta didik memiliki sistem kognisi tersusun rapi yang mendasari pola pikirnya terhadap hal yang abstrak. Ketertarikan peserta didik terhadap hal yang baru dan menyenangkan membuat tingkat SD/MI menjadi sangat kompleks dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penting untuk pendidik memaparkan materi pembelajaran secara menarik ke dalam bahan ajar atau media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan lebih menarik apabila menggunakan suatu media pembelajan yang membuat peserta didik semakin penasaran dan mau untuk belajar lebih fokus, karna ke fokusan pula merupakan kunci utama dalam melakukan sesuatu apalagi untuk dalam proses pembelajaran harus mempunyai kefokusian yang tinggi dan semangat yang membara.⁷

Sesuai dengan firman Allah SWT, Dalam surat Al – alaq atay 1 – 5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ, خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ, أَلْقَاهُ فِي سَاءِ الْمَوَاقِفِ
أَلَمْ يَعْلَم بِأَنَّ اللَّهَ يَرَى, أَلَمْ يَعْلَم بِأَنَّ اللَّهَ يَرَى, أَلَمْ يَعْلَم بِأَنَّ اللَّهَ يَرَى

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan yang Menciptakan, dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmu lah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam, dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahui*”.

Berdasarkan ayat Al-Quran diatas menjelaskan tentang materi pendidikan hal ini dapat dilihat pada ayat 1 dan 3 yang menjelaskan tentang materi membaca. Dalam surat tersebut pada

⁷Syofnidah Ifrianti, Ayu Reza Ningrum, “Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosional Peserta Didik di Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung

ayat 4 dan 5 dijelaskan bahwa pendidikan pertama adalah Allah SWT. Allah mengajar manusia menulis menggunakan pena. Dia memberikan pengetahuan kepada manusia tentang segala sesuatu yang belum diketahuinya. Kemudian kata insan (manusia) pada ayat 5 dimaksudkan kepada peserta didik, yaitu semua manusia merupakan pengajar tanpa batas waktu dan tempat. Pada ayat 1 dan 5 menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah agar manusia mempunyai pengetahuan sehingga dapat beribadah serta mendekatkan diri kepada Allah SWT. Dari ayat tersebut dapat diketahui bahwa Allah mengajarkan kita untuk bisa membaca dan menulis, dari membaca dan menulis kita menjadi paham apa yang belum kita ketahui.

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang sangat penting pula pada dunia pendidikan karena mengajarkan atau melatih diri kita agar gemar untuk berolahraga. Olahraga merupakan jenis kegiatan terukur, terstruktur dan selalu berkesinambungan. Gerak yang dilakukan dalam masing-masing cabang olahraga dapat dipelajari guna mendapatkan prestasi. Kemampuan gerak yang maksimal dapat digunakan dalam mencapai prestasi maksimal. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah mencapai informasi sensoris. Efek terakhir dalam mencapai tujuan adalah tercapainya gerak yang terampil.⁸

Pengertian KBM atau Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut Langkah - langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan proses belajar-mengajar sebagai unsur inti dari aktivitas pembelajaran yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan rambu - rambu yang telah di susun dalam perencanaan sebelumnya. Dalam proses KBM di butuhkan media yang mudah dipahami oleh peserta didik. Pemahaman materi pembelajaran tersebut dapat di jadikan modal dunia kerja atau kejenjang yang lebih tinggi, dengan adanya suatu media yang dapat meningkatkan sistem kerja alat indra yang akan meningkatkan pemahaman peserta didik. Media

⁸Rif'iy Qomarullah, "Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani," *Journal of Physical Education, Health and Sport* 2, no. 2 (2019): 76-88

tersebut dapat berupa cetak, audio, visual, dan audio visual. Perkembangan belajar telah membawa pengaruh terhadap pembelajaran. Keseluruhan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terkendali.

Perkembangan media pembelajaran yang mampu mengolah, mengemas, menampilkan dan menyebarkan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik, proses belajar juga dijelaskan dalam surat Al- Mujadalah ayat 11 Allah SWT yang berfirman

اللَّهُ يَفْسَحُ فَافْسَحُوا الْمَجْلِسَ فِي تَفْسَحُوا لَكُمْ قِيلَ إِذَا آمَنُوا الَّذِينَ يَأْتِيهَا
الْعِلْمَ أَوْثُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ فَاَنْشُرُوا أَنْشُرُوا قِيلَ وَإِذَا لَكُمْ
خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٍ

Artinya: *“Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjaka”*.

Ayat di atas menjelaskan bahwa ilmu yang dimaksud pada ayat diatas adalah ilmu yang bermanfaat untuk dirinya atau orang banyak dan tidak merugikan orang lain, salah satunya ilmu yang harus kita terapkan pada kehidupan sehari-hari. Penggunaan media dalam proses pembelajaran berguna untuk meningkatkan kemauan, minat, dan pengaruh psikologi bagi peserta didik. Melalui media pembelajaran proses belajar dapat terlaksana secara tersusun dan menyenangkan sebab materi petunjuk pelaksanaan suatu hal serta membuat daya tarik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Perkembangan belajar telah membawa pengaruh terhadap pembelajaran. Keseluruhan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terkendali. Melalui interaksinya dengan permainan,

peserta didik belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Dengan mendampingi peserta didik pada saat bermain, guru dapat melatih peserta didik untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu.⁹

Bahwa penggunaan media dapat membantu pengguna dalam proses belajar mengajar, juga harus dapat menarik minat siswa terhadap hal hal yang baru seperti kecanggihan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. salah satu contoh kecanggihan teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik adalah *Google Site* atau yang bisa disebut dengan PPT yaitu berupa halaman *Website* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dalam proses tranformasi kearah yang lebih baik. Pendidik bisa menyisipkan dokumen, gambar, video hingga proses evaluasi yang menjadi kebutuhan dalam pembelajaran. *Google Site* juga dapat bersinergi dengan *google apps* seperti dengan *google from*, *google documen*, *youtube* dan *webiste* serta pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, pendidik dapat dimudahkan dalam membuat media pembelajaran yang menarik juga efektif dan secara tidak langsung hal ini akan memperkenalkan kecanggihan teknologi kepada peserta didik sesuai dengan tuntutan abad 21 atau pada zaman modern ini.

Berdasarkan dengan data yang ada dilapangan pada kenyataannya saat melakukan kegiatan pra penelitian disekolah yang dijadikan objek peserta didik kelas V SDN 3 Dadapan dan juga SDN 2 Margoyoso. Ketika mengikuti proses pembelajaran dan pengamatan dilapangan khususnya pada mata pelajaran PJOK masih perlu adanya perhatian khusus, dikarenakan dalam proses pembelajaran selama ini masih kurangnya media pembelajaran yang menunjang saat pelaksanaan pembelajaran, pembelajaran masih kurang efektif dengan media yang seadanya dan masih bersifat monoton sehingga peserta didik merasa bosan. Tidak lain dan tidak bukan dimana dua sekolah tersebut hanya menggunakan

⁹Syofnida Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Madrasah Ibtidaiyah," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2 (2021): 13–15.

media cetak menggunakan buku saja hanya menampilkan visual atau berupa gambar seadanya dan buku sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran masih memanfaatkan buku yang telah disediakan sekolah saja. Sehingga peserta didik mengalami kejenuhan saat pembelajaran, karena kurangnya literasi. selain itu juga penggunaan media pembelajaran belum menjadi pilihan utama atau belum maksimal dilakukan.

Dari hasil penelitian terdahulu maka dari itu peneliti bertujuan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran pada mata pelajaran PJOK di kelas V SD/MI. Yang mana media ini dibuat melalui *online* atau *website* menggunakan *google site* yang bisa di akses dengan mudah oleh pendidik dan peserta didik menggunakan Hp atau laptop serta menggunakan paket data. Dengan harapan adalah media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran, maka dari itu perlu adanya terobosan lain dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran PJOK pada metode pembelajara yang diajarkan oleh pendidik, maka dari itu dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media demonstrasi dalam melakukan penyajian dan pengajaran kepada peserta didik khususnya pada mata pelajaran PJOK materi bola besar (Sepak bola, Bola Voli dan Bola Basket) di kelas V SD/MI.

Maka dengan itu peneliti mengambil suatu kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti akan membuat suatu media berbantuan *Google Site* pada pelajaran (PJOK) dengan materi permainan bola besar menggunakan metode pembelajaran demonstrasi yang berguna untuk memecahkan suatu masalah yang ada pada sekolah tersebut, peneliti mengambil suatu penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran *Google Site* Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Pada Permainan Bola Besar Kelas V SD/MI.**

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang tersebut, ditemukan beberapa masalah yang ada diantaranya adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih sangat berfokus pada buku cetak.
2. Belum efektifnya media yang digunakan selama ini.
3. Perlunya media pembelajaran yang digunakan dengan berbantuan media yang kekinian yang dalam hal ini menggunakan media *google Site*.
4. Perlunya praktik langsung dilapangan agar peserta didik menjadi lebih mengerti dan paham.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan penelitian ini dibatasi dengan pada masalah, **Pengembangan Media Pembelajaran *Google Site* Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Pada Permainan Bola Besar Kelas V SD/MI.**

E. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan dan pembuatan media Pembelajaran *google site* untuk peserta didik kelas V SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran PJOK berbasis *Google site* pada permainan bola besar kelas V SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap produk media pembelajaran PJOK berbasis *Google site* pada permainan bola besar kelas V SD/MI?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikembangkan diatas maka peneliti dengan ini mempunyai tujuan diantara adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan dan pembuatan media pembelajaran PJOK berbasis demonstrasi pada permainan bola besae kelas V SD/MI.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran PJOK berbasis demonstrasi pada permainan bola besar kelas V SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik tentang media pembelajaran PJOK berbasis demonstrasi pada permainan bola besar kelas V SD/MI.
4. Untuk mengetahui keefektifan media saat digunakan pada media pembelajaran PJOK berbasis demonstrasi pada permainan bola besar kelas V SD/MI.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam hasil penelitian ini bisa memberi kegunaan dalam beragam pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis langsung secara keilmuan pada pengembangan media pembelajaran ini maka pembelajaran akan lebih menarik, media yang digunakan sangatlah praktis dan media ini bisa digunakan dibuka kapan saja. Manfaat yang diberikan adalah ilmu pengembangan *google Site* untuk meningkatkan permainan bola besar peserta didik pelajaran (PJOK) kelas V SD/MI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Peneliti Mendapatkan pengalaman secara langsung dalam membuat media pembelajaran yang diterapkan di SD/MI.

- b. Bagi Pendidik

Penelitian ini sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran dan sebagai tolak ukur penggunaan media dalam meningkatkan minat peserta didik khususnya dapat menggunakan media yang sangat praktis dan mudah dibawa kemana - mana serta mudah untuk dilakukan kapanpun, di manapun dan siapapun.

- c. Bagi Peserta didik

Harapanya bagi peserta didik dapat membantu meningkatkan permainan bola besar yaitu pada materi sepak bola. mereka

melalui gerkan olahraga (PJOK) yang membutuhkan daya ingat, skill dan lain- lain untuk peserta didik.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Guna kelengkapan dan kesempurnaan penelitian ini, maka peneliti merujuk beberapa peneliti terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama dan relevan. Beberapa penelitian yang relevan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Yustika Muliana Pubian & Herpratiwi) mengenai **“Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”**. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, menjelaskan bahwa Google Site dapat digunakan sebagai media atau metode pembelajaran di dalam kelas terutama di abad 21. Dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan efektifitas belajar peserta didik sekolah dasar di era terbaru atau tahun yang sudah modern ini di abad 21, dari data yang dilakukan media ini layak untuk diujicobakan melalui penelitian.
2. Peneliti yang dilakukan Oleh Dilla Safira Adzkiya, dan Maman Suryaman. (2023) **“Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SD.”** Penelitian ini berisi tentang Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Sample pada penelitian ini adalah 10 siswa kelas V yang mempunyai smarphone pribadi. 10 siswa tersebut terdiri dari 7 murid perempuan dan 3 murid laki-laki, sasaran penelitian ini pada siswa kelas V SDN Palumbonsari 3. Hasil dari penelitian ini yaitu (1) Google sites berpengaruh pada pembelajaran online, mudah digunakan oleh siswa kelas V SD (2) Menurut hasil pengamatan pembelajaran, dan hasil wawancara siswa tertarik dengan media Google Sites karena media ini sanga tpraktis (3) Ada hubungan antara Google Sites dengan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Inggris, siswa lebih nyaman belajar menggunakan Google Sites

yang dapat menyajikan materi dalam bentuk teks berwarna, gambar, video, dan audio.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Syauqi (2022), **“Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Dan Metode Pembelajaran Latihan Bersama Teman Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Bangil).”** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh metode pembelajaran demonstrasi dengan metode pembelajaran latihan bersama teman terhadap hasil belajar shooting bola basket pada studi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bangil dalam mengikuti mata pelajaran PJOK. Penelitian ini merupakan penelitian pra eksperimen dan desain yang digunakan adalah The Static Group Pretest-Postest Design, dimana yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS-1 SMA Negeri 1 Bangil Pasuruan sebanyak 33 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan tidak ada pengaruh yang signifikan dari hasil tes setelah pemberian metode pembelajaran demonstrasi dan metode pembelajaran latihan bersama teman pada siswa XI IPS-1 SMA Negeri 1 Bangil meskipun begitu tetap terdapat peningkatan hasil belajar shooting bola basket.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Adi Sumarsono, Anisah Anisah, Iswahyuni Iswahyuni (2019). **“Media Interaktif Sebagai Optimalisasi Pemahaman Materi Permainan Tangan Menggunakan Metode Demonstrasi”**. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan pengamatan di lapangan (observasi), wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan penilaian yang meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Analisis data yang digunakan adalah deskripsi kualitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) pemahaman siswa terhadap pengenalan yang meliputi tujuan permainan (afektif, kognitif dan psikomotor), unsur dan indikator dalam permainan, teknik dasar permainan bola tangan, alat yang digunakan dalam permainan, durasi permainan dan peraturan pelaksanaan permainan dari pra siklus ke siklus I meningkat mencapai 9%, (2) pencapaian

peningkatan pemahaman siswa pada siklus I dan siklus II mencapai 34% (3) efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan media interaktif masuk dalam kategori “baik”. Bola tangan diajarkan kepada siswa sekolah berdasarkan kompetensi dasar permainan bola besar, pada penelitian ini bola tangan masih belum dikenalkan pada materi sebelumnya, untuk itu penggunaan media sangat dianjurkan selain memberi penekanan pada teori juga memberikan gambaran dasar serta praktek langsung sebagai jenis aktivitas gerak yang menunjang pendidikan jasmani di sekolah.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Raden Rolo Loro Artis Anggraini (2021). **“Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olah Raga Dan Kesehatan (Pjok) Tentang Permainan Sepak Bola”**. Penelitian ini beranjak dari fenomena yang terjadi di kelas bahwa rendahnya pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PJOK tentang permainan sepak bola. Oleh karena itu seorang guru perlu mempertimbangkan adanya suatu strategi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik hanya mencapai nilai rata-rata 67,12 kemudian terjadi peningkatan setelah menggunakan metode demonstrasi menjadi 73,79 pada siklus 1 dan 82,42 pada siklus 2. Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan metode demonstrasi menyenangkan sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada Penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. BAB I. PENDAHULUAN

Pada bagian ini memuat penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi teoritik dan teori-teori tentang media pembelajaran dan pengembangan model.

3. BAB III. METODE PENELITIAN

Pada bagian BAB ini memuat tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek, uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk dan teknik analisis data.

4. BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian BAB ini memuat hasil penelitian dan pengembangan produk, dan pembahasan dari data uji coba skala kecil dan skala besar, validasi oleh para ahli dan pendidik.

5. BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB ini memuat kesimpulan, saran dan rekomendasi



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “*Medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” atau “*pengantar*” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar di kelas, media berarti sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Kelancaran aplikasi model pembelajaran sedikit banyak ditentukan pula oleh media pembelajaran sedikit banyak ditentukan pula oleh media pembelajaran yang digunakan.

Media pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan penyampaian pesan. Menurut Jalinus dan Ambyar media merupakan “segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif”. Rusman, Kurniawan, dan Riyana “mengklasifikasi media pembelajaran menjadi media audio, visual, dan audio visual. Media audio visual mengkombinasikan penggunaan indra penglihatan (visual) dan pendengaran (audio).

2. Pengertian Pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik. Pengertian media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu penyampaian materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan tujuan pembelajaran yang

sudah dirumuskan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan Pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.¹⁰

Dalam memilih media pendidik perlu menganalisis kriteria – kriteria media pembelajaran. Kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu harus sesuai dengan tujuan atau kompetensi pembelajaran yang akan dicapai pada saat pembelajaran yang akan dilaksanakan. Itulah sebabnya maka perlu adanya perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar untuk pendidik dan peserta didik.¹¹

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar mampu alat – alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu guru harus mempunyai atau memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Secara harfiah media berarti perantara.¹²

Sadiman mengungkapkan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim dan penerima

¹⁰Devi Ganjar Musthofa, “*Media Untuk Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*”, (Bandung: Manggu Makmur Tanjong Lestari, 2022), 28-29.

¹¹Lina Novita, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama, “Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD” 3, no. 2 (2019), 64-72.

¹²Cecep kustandi, Daddy Darmawan, “*pengembangan media pembelajaran*”. (Jakarta: Kencana, 2020). 1-2.

jadi kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional dengan tercapainya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan pengertian dari kedua ahli tersebut maka, Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima berupa alat-alat atau benda yang bersifat fisik, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi pengajar pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran sebagai penyalur pesan yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran akan lebih efektif sehingga materi mudah untuk diterima dan dipahami oleh peserta didik.¹³

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang digunakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang

¹³*Ibid*, 2-3.

meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam Upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu guru harus pula memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.¹⁴

B. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang diproduksi oleh pabrik ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja direncanakan untuk keperluan pembelajaran. meski media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru disekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah manfaatkan adalah media cetak (buku). Selain itu, banyak juga sekolah yang telah manfaatkan jenis media lainnya seperti gambar, model, dan infokus objek – objek nyata.¹⁵

Seiring dengan perkembangan zaman, kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan penuh perencanaan yang matang. Kegiatan pembelajaran yang tanpa persiapan hanya akan menghasilkan kegiatan yang sia – sia tanpa hasil yang berarti. Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah harus adanya perubahan dari segi kognesi, afeksi dan psikomotorik siswa. Untuk menuju keberhasilan tersebut, maka guru dituntut untuk mampu menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang bermakna, yang mampu menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang bermakna, yang mampu diserap siswa untuk memori jangka panjang. Salah satu upaya yang diberikan guru agar pembelajaran dapat menarik adalah dan semakin bermakna adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Berikut jenis – jenis media pembelajaran yang secara umum

¹⁴Daddy Darmawan, “*Pengembangan Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Kencana. 2021). 3-4.

¹⁵Devi Ganjar Musthofa, “*Media Untuk Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*”, (Bandung: Manggu Makmur Tanjong Lestari, 2022), 37.

sering dipakai disekolah. Menurut Arsyad berpendapat bahwa jenis media terdiri dari banyak hal diantaranya:

1). Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui ekspolasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

2). Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Dalam media berbasis cetak ini terdapat enam hal yang harus diperhatikan yaitu pada saat merancang, konsistensi, format, organisasi daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong. Media ini tentunya memiliki kelemahan dan kelebihan masing – masing.

3). Media Berbasis Visual

Seperti halnya media berbasis cetak, media visual tak jauh berbeda dengan media berbasis cetak, hanya saja Media berbasis visual bersangkutan dengan indera pendengaran. Pesan yang hendak disampaikan kemudian dimasukan kedalam lambung auditif baik secara verbal maupun nonverbal.

4). Media Berbasis Audio Visual

Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin – mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan -pesan audio visual. Pengajaran media ini memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar. Jadi pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui

pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol -simbol serupa.¹⁶

C. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Manfaat media Pembelajaran Sejalan dengan pendapat “Sudjana Dan Rivai” bahwa median bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar kepada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemostrasikan, presentasi dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi mater pembelajaran. Media merupakan karakteristik yang berbeda-beda, untuk perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat guna. Terdapat 2 fungsi dalam dunia Pendidikan pembelajaran, yang pertama adalah fungsi AVA (*Audio Visual Aids Atau Teaching Aids*), berfungsi untuk memberikan pengalam yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar dan model.

Fungsi kedua adalah fungsi komunikasi. Fungsi ini berada diantara dua hal, yaitu menuliskan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang membaca, melihat, mendengar. Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media komunikasi disebut *audience*. Sedangkan media yang dibuat (dibuat dalam bentuk modul, *film, silde, OHP*, dan yang memuat pusat yang akan disampaikan oleh penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam

¹⁶Nunuk Suryani, Achmad Setiawan. “*Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*”. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 48-52.

menyampaikan pesannya kepada penerima adanya perantara yang digunakan. Inilah fungsi dari kedua media tersebut yaitu sebagai sarana komunikasi dan intraksi antara peserta didik dengan media tersebut dan demikian merupakan sumber belajar yang sangat penting.¹⁷

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. “Menurut Kemp dan Dayton” ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya

- 1) Aktivitas belajar lebih interaktif dan aktif.
- 2) Dengan menggunakan media proses dilaksanakan kapan saja dan dimana saja
- 3) Dapat Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.¹⁸

B. Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK)

1. Pengertian PJOK

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan pikiran dalam menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, mampu mengembangkan potensi – potensi yang ada pada diri anak mencakup aspek jasmaniah intelektual, emosional, moral serta keterampilan yang mana proses pembelajanya menggunakan aktivitas jasmani dan pola hidup sehat.¹⁹

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui berbagai

¹⁷Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

¹⁸Nurdiansyah, “*Media Pembelajaran Inoiivatif*”, (Jawa Timur : Umsida Press, 2019), 60.

¹⁹Yudesta Erfayliana, “*Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Etiks, Moral Dan Karakter*”, *Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2 (2015), 305.

kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani, kemampuan dan ketrampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (*general education*). Sudah tentu proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antar pelakunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²⁰

Penjas merupakan salah satu bagian dari pendidikan nasional dengan tujuan mengembangkan peserta didik melalui aktivitas jasmani dan olahraga menurut, Bandi dan Paramitha. Pendidikan jasmani bukan hanya ditujukan untuk pengembangan keterampilan, tetapi juga mengembangkan kemampuan pengetahuan serta sikap dari peserta didik itu sendiri. Pendidikan jasmani saat ini sudah dianggap penting untuk diajarkan, karena melalui pendidikan jasmani peserta didik akan mampu memiliki keterampilan gerak yang baik.²¹

Berdasarkan kurikulum penjaskes tahun 1993 khususnya pada lampiran 11 tentang GBPP mata pelajaran penjaskes, maka muatannya berisi tentang pengertian, fungsi, tujuan, ruang lingkup dan rambu rambu pendidikan jasmani. Untuk pijakan bahasan penulis rujukan kurikulum penjas yang diterapkan di sekolah dasar. Dalam dokumen itu tersurat maka penjaskes yaitu, suatu bagian dalam pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.²²

²⁰Surahni, "Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Sebagai Sarana Pendidikan Moral," *The 6th University Research Colloquium 2017* 1, no. 1 (2017), 39-46.

²¹I Gusti Kadek Agus Indrawan, Edwin Wahyu Dirgantoro, and Abdul Hamid, "Penerapan Media Pembelajaran Permainan Bola Besar Gerak Manipulatif Menendang Dan Menggiring Pada Peserta Didik Kelas X Di Sman 1 Martapura," *STABILITAS: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 2, no. 2 (2021), 95-102.

²²Hamzah Zubaidi, "Penjaskes (Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan)" (Yogyakarta: New Trans Media 2020). 33-34.

2. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK)

Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat. Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia saja, Tetapi berolahraga dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan kondisi fisik seseorang (Muhardi & Wijayanti) sehingga untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari sehari-hari tanpa mengalami kelelahan yang berarti. Melalui kegiatan olahraga dapat membentuk manusia yang sehat jasmani dan memiliki watak disiplin serta sportif yang tinggi dan pada akhirnya akan membentuk manusia yang berkualitas.

Dimana karakter disiplin juga diperlukan dalam penjas. Kedisiplinan merupakan suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dan serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Pendidikan jasmani juga merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Dini Rosdiana, olahraga adalah setiap aktivitas yang mengandung sifat atau ciri permainan dan melibatkan unsur perjuangan mengendalikan diri sendiri atau orang lain atau konfrontasi dengan factor alam. Pendidikan jasmani banyak permasalahan yang muncul pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar yaitu seperti anak didik timbul sifat bermalas-malasan untuk melakukan aktivitas jasmani. Saat kegiatan belajar mengajar anak didik pura-pura sakit, ijin, bahkan adapula ketika sedang melakukan olahraga siswa yang

malas hanya duduk-duduk saja, bahkan tidak mau bergerak setelah teori yang diajarkan sudah selesai dan tidak mengikuti pelajaran dengan berbagai macam alasan. Sehingga ketika anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang.

Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri yaitu meningkatkan kualitas dan sumber daya manusia. itu sendiri yaitu meningkatkan kualitas dan sumber daya manusia. Sesuai dengan pembelajaran di PJOK saat ini adalah hakekatnya pendidikan jasmani merupakan Pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk membugarkan Dan menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental dan emosional.

3. Permainan Bola Besar

a. Sepak Bola

Sepak Bola Menurut Muhajir, merupakan permainan menyepak bola dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari kemasukan bola serta pemain dapat menggunakan seluruh anggota badan kecuali bagian lengan. Pendapat lain dikemukakan bahwa sepakbola adalah permainan untuk mencari kemenangan sesuai aturan FIFA yaitu dengan mencetak gol lebih banyak daripada kebobolan. Sepak Bola Menurut Danurwindo, Beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sepak bola adalah permainan dua tim yang terdiri dari 11 pemain setiap tim, memainkan bola dengan seluruh anggota badan kecuali lengan, bertujuan mencetak gol ke gawang lawan sesuai dengan aturan resmi yang berlaku.

Sepak bola adalah salah satu olahraga yang sangat populer di dunia. Secara internasional sepak bola dikenal dengan nama *soccer* atau *football*, tetapi nama football biasanya lebih mengacu pada american football, sepak bola khas Amerika yang beda dengan sepak bola yang kita kenal.

Dalam pertandingan, sepak bola dimainkan oleh dua kelompok yang berlawanan yang masing – masing berjuang untuk memasukan bola ke gawang kelompok lawan. Masing – masing kelompok beranggotakan sebelas pemian sehingga kelompok tersebut juga dinamakan kesebelasan.

Disamping itu, sepak bola juga mengandung banyak nilai-nilai positif untuk mengembangkan sikap dan karakter yang baik, diantaranya, Materi permainan sepak bola ini harus Anda pelajari dengan mengedepankan sikap kehidupan beragama (berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan), mencerminkan sikap dan perilaku sportif dalam bermain, bertanggung jawab dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran serta menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar juga menghargai perbedaan karakteristik individu dalam melakukan berbagai aktivitas fisik, menunjukkan kemauan kerja sama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik, toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam melakukan berbagai aktivitas fisik, disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik, serta mau menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan.



Gambar. 3.1 Lapangan Sepak Bola²³

Ukuran yang standar dari sebuah lapangan yang layak digunakan adalah memiliki rentang ukuran panjang antara 90–120 meter (100-130 yard) dan lebar antara 45–90 meter (50-

²³<https://id.m.wikipedia.org/wiki/sepakbola>

100 yard). Semua garis yang menghubungkan daerah permainan ditandai dengan lebar garis sebesar 12 centimeter. Dalam konteks kecabangan olahraga formal, sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain. Permainan sepak bola dimainkan dalam dua babak (2 x 45 menit) dengan waktu istirahat tidak lebih dari 15 menit di antara dua babak tersebut juga terdapat water break dalam setiap babak. Dalam pembelajaran PJOK, cara melakukan permainan sepak bola dapat disederhanakan (dimodifikasi), baik jumlah pemain, ukuran lapangan, ukuran gawang, maupun jenis serta ukuran bola. Permainan sepak bola merupakan jenis permainan bola besar. Dikatakan demikian karena ukuran bola yang digunakan besar. Permainan bola besar yang lainnya bola voli, bola basket bola tangan, dan polo air. Permainan sepak bola dapat dijadikan alat pembelajaran Pendidikan.²⁴

Adapun variasi permainan sepak bola ada 4, diantaranya adalah *passing* (Mengoper bola), *Dribbling* atau (Menggiring bola), *Shooting* atau (Menembak bola), dan *Heading* (Menyundul Bola), adapun penjelasannya sebagai berikut:²⁵

a) Mengoper bola (*Passing*)

Mengoper bola sering juga disebut dengan passing. Passing adalah memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lain. Untuk melakukan passing bagian tubuh yang paling tepat kamu gunakan adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan kaki bagian kura-kura. Yang berguna melakukan serangan ke wilayah lawan, tim perlu melakukan koordinasi antar pemain dan mengalirkan bola dari kaki ke kaki. Salah satu cara melakukan teknik adalah dengan operan alias passing. Passing bisa dilakukan dalam jarak pendek maupun panjang. Dalam operan jarak pendek biasanya pemain menggunakan kaki bagian dalam. Dengan ini pemain bisa memperkirakan

²⁵Sutrisno, S. Pd. "Mempersiapkan Permainan Sepak Bola Berprestasi (1)". (Klaten: PT Musi Perkasa Utama, Juni 2016), 15.

kecepatan bola yang diberikan kepada rekan setim sekaligus bisa mengukur akurasi. Sebab, kaki bagian dalam lebih lunak dibandingkan dengan punggung kaki atau kaki bagian luar.

Kendati demikian, tidak jarang para pemain profesional melakukan operan jarak pendek menggunakan punggung kaki atau kaki bagian luar. Sementara itu, operan panjang dilakukan ketika jarak antar pemain cukup jauh. Biasanya bola yang dikirimkan adalah bola-bola lambung. Gunanya untuk menghindari bola direbut tim lawan. Cara melakukan umpan lambung adalah menggunakan punggung kaki atau kaki kura-kura bagian dalam. Perkenaan kaki pada bola terjadi pada tengah bawah bola, untuk membuat bola terangkat tinggi. Passing umumnya dilakukan dengan kaki. Meskipun demikian, pada praktiknya mengumpan juga dapat dilakukan dengan dada, paha, atau kepala. Berikut langkah langkah melakukan passing menggunakan kaki bagian dalam, bagian luar, dan bagian kura-kura:

- a) Mengoper Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam
 - Badan dan kedua kaki lurus dengan bola
 - Kaki tumpu diletakkan disamping bola, dan lutut sedikit ditekan
 - Kaki yang akan menendang bola ditarik kebelakang, lalu diayunkan kearah bola menggunakan kaki bagian dalam.
 - Bola ditendang tepat pada titik tengah kaki
- b) Mengoper Bola Menggunakan Kaki Bagian Luar
 - Lutut kaki tumpu sedikit ditekan dan ujung kaki menghadap kedepan
 - Kaki yang akan digunakan untuk menendang melakukan awakan kebelakang
 - Pergelangan kaki dikuatkan, ayunan dilakukan dengan cara meluruskan lutut
 - Ujung sepatu merupakan daerah yang kontak dengan bola secara langsung

- Lakukan ayunan dengan kuat
- c) Mengoper Bola Menggunakan Kaki Bagian Punggung (kura – kura)
 - Posisi awal, badan dan kedua kaki lurus
 - Kaki tumpu diletakkan disamping bola
 - Pergelangan kaki untuk menendang bola ditekuk ke bawah sehingga punggung kaki menghadap bola
 - Lutut ditekuk dalam – dalam dan bola disepak oleh punggung kaki tepat pada titik tengahnya
 - Apabila dilakukan dengan baik, tendangan ini akan sangat keras dan jalannya bola akan lurus.²⁶

b) *Dribbling* (Menggiring bola)

Dribbling adalah penguasaan bola dengan kaki saat kamu bergerak dilapangan permainan. Istilah lain dribbling adalah menggiring bola. Dribbling berfungsi untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi atau melewati lawan atau maju ke ruang yang kosong atau terbuka. Ketika seorang pemain sedang dalam kondisi sendirian, tidak ada rekan di dekatnya, teknik dribbling bisa menjadi jalan keluar. Dribbling dilakukan untuk mencari teman atau bahkan langsung menyerang dan mendekati ke area lawan. Dalam sepak bola profesional dribbling dilakukan dengan cara menendang bola pendek-pendek dan terputus-putus sambil berlari. Lebih aman, bola yang dibawa alias digiring tidak boleh lebih dari 1 meter jaraknya dengan kaki. Hal ini untuk memperkecil risiko bola tersebut direbut pemain lawan. Semakin dekat jarak jangkauan kaki dengan bola semakin aman pula dari curian pemain lawan. Selain itu, kecepatan lari sang pemain juga menentukan keberhasilan dalam menggiring dan menghindari halauan lawan.²⁷

²⁶Bambang Wicaksono & Sahadi Anwarudin, “Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Penjasorkes)”, (Februari 2019), 2.

²⁷Sutrisno, S. Pd. “Mempersiapkan Permainan Sepak Bola Berprestasi (1)”. (Klaten: PT Musi Perkasa Utama, Juni 2016), 18.

c) *Shooting* (Menembak Bola)

Penyelesaian akhir untuk mencetak skor dalam sepak bola salah satunya dilakukan dengan shooting, menendang bola ke arah gawang tim lawan. Shooting bisa dilakukan dari jarak jauh atau jarak dekat. Jika aliran bola dari kaki ke kaki antar pemain cukup apik, tim bisa dengan mudah mendekati kotak penalti lawan dan melakukan shooting jarak dekat. Peluang golnya juga lebih tinggi. Sepakan ke arah gawang bisa dilakukan dengan punggung kaki, kaki bagian dalam, dan kaki bagian luar. Salah satu jenis tembakan adalah tembakan curve alias melengkung. Shooting melengkung ini diterapkan ketika sang pemain ingin menempatkan bola di pojok gawang.

d) *Heading* (Menyundul Bola)

Semua bagian tubuh bisa dimanfaatkan oleh para pemain bola, termasuk kepala. Pengenaan bola pada kepala disebut heading. Teknik dasar ini digunakan untuk menjangkau bola-bola lambung. Pemain melakukan sundulan ketika timnya sedang mengirimkan umpan crossing lambung. Bola silang lambung yang dilepaskan pemain sayap disambut dengan heading menuju ke arah gawang lawan. Perkenaan bola terjadi pada bagian dahi, baik depan, kanan, maupun kiri. Kesemuanya tergantung ke arah mana bola akan disundul.²⁸

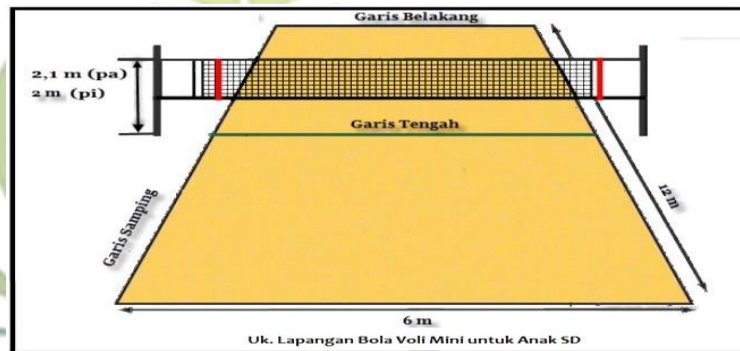
b. Permainan Bola Voli

Pada tahun 1895, William C Morgan menciptakan sebuah permainan bernama minonette. Permainan ini cepat menarik perhatian karena hanya membutuhkan sedikit keterampilan dasar dan mudah dikuasai dalam jangka waktu latihan yang singkat dan dapat dilakukan oleh pemain dengan berbagai tingkat kebugaran jasmani kesehatan. Dalam konteks cabang olahraga formal sebuah tim terdiri dari 6 orang pemain di lapangan. Selama pertandingan, suatu regu tidak boleh beranggotakan lebih dari 12 orang pemain. Permainan bola besar melalui permainan bola voli merupakan alat

²⁸Teknik Dasar Permainan Sepak Bola: Passing, Dribble, Shoot, Heading", <https://tirto.id/gaXm>

pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, juga merupakan upaya mempelajari manusia bergerak.²⁹

Keterampilan dalam permainan bola voli dapat juga dikelompokkan menjadi Menciptakan skor passing, smash, kontrol bola Mencegah skor blocking dan mengisi tempat kosong Memulai permainan servis. ariasi dan kombinasi keterampilan gerak dasar permainan bola voli (passing bawah, passingatas, servis, dan smash) dari buku ini atau sumber media cetak lain atau elektronik, atau teman yang sedang melakukan kegiatan. Secara bergantian, saling bertanyalah tentang hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan teknik dasar permainan bolavoli seperti manfaat permainan bola voli terhadap kesehatan otot-otot yang dominan dipergunakan dalam permainan bola voli.



Gambar 3.2 Lapangan Bola Voli³⁰

Perkembangan permainan ini sangat pesat sehingga sampai saat ini mungkin sudah bisa kitalihat perkembangan permainan bolavoli ini bisa sampai ke desa-desa pelosok. Dimana permainan ini sangat digemari oleh masyarakat kampung atau dusun karena selain permainan yang murah dalam pelaksanaannya juga tidak membutuhkan biaya yang

²⁹ Indrawan, Dirgantoro, and Hamid, "Penerapan Media Pembelajaran Permainan Bola Besar Gerak Manipulatif Menendang Dan Menggiring Pada Peserta Didik Kelas X Di Sman 1 Martapura."

³⁰ Syifa S. Mukrimaa et al., "Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar 6, no. August (2016): 128.

besar untuk bisa memainkan permainan tersebut. Perkembangan permainan ini juga terwujud dalam berbagai bentuk variasi maupun event perkembangan dalam permainan bolavoli, contohnya Bolavoli Pantai/Pasir (*Beach Volleyball*), Bolavoli Duduk (*Sitting Volleyball*), dan Bolavoli Mini (*Mini Volleyball*). Ketiga contoh perkembangan permainan bolavoli tersebut merupakan salah satu indikasi pesatnya perkembangan permainan ini. Bola voli adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh dua grup berlawanan yang masing - masing grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi dalam permainan bola voli diantaranya adalah voli Pantai yang dimainkan oleh 2 orang dalam satu tim, terdapat beberapa teknik dalam permainan bola voli, diantaranya adalah *Servis*, *smash*, *bloking* dan kedudukan pemain (posisi).³¹

c. Permainan Bola Basket

Permainan bola basket dalam permainan bola besar merupakan alat pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dan upaya mempelajari manusia bergerak. Keterampilan dalam permainan bola basket dapat juga dikelompokkan menjadi, Menciptakan skor passing, controlbola shooting mendukung pembawa bola, mencegah skor, mengawal lawan (*marking*), dan merebut bola Memulai permainan: lemparan ke dalam, memperebutkan bola di udara. Bola basket adalah olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing- masing lima orang yang saling bertanding menveral poin dengan memasukan bola kedalam keranjang lawan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena biasa dimainkan diruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relative kecil. Selain itu, bola basket mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut.

³¹Andrian R. Nugraha, “*Mengenal Aneka Cabang Olahraga*” (Bekaasi: PT Cahaya Pusta Raga 2016), 64.

Permainan bola basket pertama kali bertujuan untuk menghilangkan kelesuan berolahraga pada musim dingin. James Naismith dapat memenuhi kehendak dari L.H. Gulick itu, dan permainan itu disebut "*basketball*" dan dalam bahasa Indonesia kemudian dikenal sebagai permainan bola basket. Permainan bola basket pertama kali dimainkan pada tahun 1891, dan ternyata mendapat sambutan yang sangat baik, terutama oleh kaum muda, sehingga dapat berkembang dengan cepat di seluruh dunia. Bola basket masuk di Indonesia setelah perang dunia ke-II, dibawa oleh perantau-perantau Cina dan berkembang dengan cepat sehingga pada PON ke I tahun 1948 di Surakarta, bola basket telah dicantumkan dalam acara resmi. Persatuan Basket-Ball seluruh Indonesia (PERBASI) berdiri pada tanggal 23 Oktober 1951, kemudian diubah menjadi Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia dengan singkatan tetap PERBASI. Persabi diterima sebagai anggota FIBA pada tahun 1953, pada tahun 1955 singkatan persabi berubah menjadi persatuan bola basket seluruh Indonesia.³²

D. Pengertian Metode Demontrasi

1. Pengertian Demontrasi

Menurut Djamarah, metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa dalam suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan. Dengan metode demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Dalam metode domontrasi ini perlu adanya penjelasan, penyajian dan peragaan agar dapat ditirukan dengan baik dan bener, serta

³²Sahadi Anwarudin, *Penjasorkes*, (Bogor: Yudistira, 2019), 7.

memerlukan media yang tepat juga untuk melakukan metode demonstrasi ini.³³

Menurut Syah, metode demonstrasi merupakan metode mengajar dengan cara peragaan barang, kejadian, dan urutan baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan, diterapkannya metode demonstrasi diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode demonstrasi ini diharapkan dapat membuat daya tarik untuk meningkatkan belajar siswa dan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran ini, sehingga metode demonstrasi ini dapat membuat keunikan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pjok di SD/MI. Metode demonstrasi dalam pembelajaran merupakan salah satu metode yang digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Di mana dalam metode ini disajikan suatu prosedur maupun tugas, kemudian tentang tata cara penggunaan alat, dan tentang bagaimana melakukan interaksi dengan klien. Tata cara pelaksanaan metode demonstrasi dalam dilakukan secara langsung dengan menggunakan metode itu sendiri.

Selain dengan cara langsung, dapat pula dilakukan dengan cara melalui media, seperti penggunaan video, gambar maupun film. Peserta didik diminta untuk mendengar dan melihat produk tersebut, Langkah-langkah. Kemudian mendengarkan dan melihat penjelasan yang diterangkan secara mendasar, setelah itu peserta didik sudah disajikan berupa contoh video dari gerakan dari penjelasan diatas, setelah melakukan tahap- tahap maka pendidik akan mempraktekkan secara langsung gerakan-gerakan yang sudah

³³TB Endayani, Cut Rina, and Maya Agustina, "Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD* 5, no. 2 (2020): 150–58, <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v5i2.2155>.

tertuang dimateri dilapangan atau halaman sekolah bersama siswa.³⁴

2. Kelebihan Dan Kekurangan Metode Demontrasi

Setiap metode pembelajaran pastinya mempunyai keunggulan dan kelemahan, mempuntai kelebihan dan kekurangan dalam setiap media, begitu juga dengan media pengembangan berbantuan google site ini yang menggunakan metode demontrasi. Berikut penjabaran kelebihan dan kekurangan dengan menggunakan metode demontrasi:

a. Kelebihan Metode Demontrasi

Berikut adalah kelebihan dari metode demontrasi

- 1) Melalui metode demontrasi, terjadinya verbalisme akan dapat dihindari karena siswa dituntut langsung untuk memperhatikan pembelajaran dengan jelas yang diberikan oleh pendidik.
- 2) Proses pembelajaran akan lebih menarik kerena siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga mempraktekkan mata Pelajaran yang dipelajari.
- 3) Peserta didik dapat mengamati secara langsung, dapat membandingkan antara teori dan kenyataan yang ada.
- 4) Keakuratan materi lebih terpercaya dangan dibantu media audio.
- 5) Beberapa masalah yang timbul pertanyaan pada diri siswa dapat dijawab pada waktu mengamati demontrasi.

b. Kekuraangan Metode Demontrasi

Berikut adalah kelemahan dari metode demontrasi

- 1) Memerlukan waktu dan persiapan yang sanga-sangat matang, sehingga menyita waktu yang cukup banyak.
- 2) Sangat banyak menyita biaya dan tenaga yang tidak sedikit, (Jika menggunakan alat maka memakan biaya yang mahal.³⁵

³⁴Rindawan Siniakon, Marthinus Maxi Mintjelungan, and Alfrina Mewengkang, "Penerapan Metode Demontrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Jaringan Wan Siswa Kelas Smk," *Eduik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 1, no. 4 (2021), 42–49.

3. Langkah – Langkah Metode Demontrasi

Adapun Langkah – Langkah dalam kegiatan pembelajaran demontrasi dengan urutan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

- 1) Merumuskan tujuan dan desain yang akan dicapai
- 2) Menyiapkan garis besar Langkah demontrasi yang akan dibuat menjadi media
- 3) Melakukan uji coba.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Mengemukakan tujuan yang harus dicapai oleh siswa
- 2) Menyiapkan alat dan bahan
- 3) Menyajikan media atau bahan yang akan dilakukan untuk metode demontrasi
- 4) Meminta peserta didik untuk mengamati dan memperhatikan secara benar
- 5) Berikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi.
- 6) Mengemukakan tugas yang harus dilakukan oleh peserta didik.

c. Tahap Mengakhiri / Evaluasi

- 1) Membuka sesi tanya jawab kepada peserta didik tentang materi demontrasi yang telah dipelajari.
- 2) Memberikan tugas rumah kepada peserta didik
- 3) Memberikan evaluasi tentang pembelajaran demontrasi hari ini agar kedepanya mampu maksimal.³⁶

³⁵Penerapan Metode et al., “Seminar Akademik Seminar Akademik,” no. November (2022), 194–199.

³⁶Sevi Lestari, “Jurnal Pendidikan Dan Konseling *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022), 49–58.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk tertentu. Adapun hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran PJOK berbasis demonstrasi pada materi bola besar kelas V SD/MI. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu:
 - a. Analisis, hasil dari analisis yang dilakukan peneliti yaitu peneliti melakukan analisis kinerja, analisis kebutuhan, analisis materi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis tujuan.
 - b. Desain, pada tahap ini peneliti merancang desain media berbasis demonstrasi menggunakan berbantuan website secara online yaitu google site. Adapun tahap-tahap yang dilakukan yaitu: mengumpulkan referensi, mengumpulkan materi- materi terkait dari buku pjok, mengumpulkan gambar-gambar yang mendukung, mengumpulkan video dan kemudian dikembangkan ke peserta didik.
 - c. Pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah produk dikatakan layak maka proses selanjutnya adalah uji coba lapangan.
 - d. Implementasi, pada tahap ini produk yang dihasilkan di nilai oleh pengguna yaitu pendidik dan peserta didik (uji skala kecil dan uji skala besar)
 - e. Evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terkait produk yang dikembangkan berdasarkan tahapan yang telah dilaksanakan.

2. Produk ini telah melewati tahap validasi oleh tim ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media serta telah melakukan revisi. diketahui hasil presentase dari ahli materi adalah 86% dan dikategorikan sangat layak, presentase dari ahli bahasa memperoleh 87% dengan kategori sangat layak, presentase dari validasi ahli media 92% dengan kategori sangat layak.
3. Berdasarkan ahli validasi di lapangan presentase dari pendidik yakni pendidik mata pelajaran PJOK SDN 2 Margoyoso dan pendidik mata Pelajaran PJOK SDN 3 Dadapan diperoleh presentase 90% dengan kriteria sangat baik. Presentase uji skala kecil 84% dengan kriteria sangat layak dan presentase uji skala besar 85% dengan kriteria sangat layak

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

1. Saran Bagi Pendidik

Proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media yang menarik, bervariasi, inovatif, serta tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Media pembelajaran berbasis demonstrasi pada mata Pelajaran PJOK yang telah dilakukan ini diharapkan mampu dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif di gunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Saran Bagi Peserta didik

Media pembelajaran berbasis demonstrasi pada mata Pelajaran PJOK dengan materi bola besar yang penulis kembangkan diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar, serta menambah wawasan pengetahuan dan membuat peserta didik senang dalam proses pembelajaran berlangsung dan tidak mengalami kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media pembelajaran berbasis demonstrasi pada mata Pelajaran PJOK dengan materi bola besar penulis kembangkan diharapkan dapat menjadi referensi dan dapat dikembangkan lebih lanjut terhadap materi yang berbeda demi menambah khasanah keilmuan khususnya dibidang Pendidikan dan umumnya dalam Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan



DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah, 2019. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Reseach & Develompent)", Batu: Literasi Nusantara.
- Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", Depok: PT Raja Grafindo Persada 2019.
- Bambang Irawan, Adzkiya, Dilla Safira, and Maman Suryaman. "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD." *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021): 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.
- Besar, Permainan B O L A. "Permainan Bol a Besar," n.d., 1–35.
- Crystallography, X-ray Diffraction. "Raden Rolo Loro Anggraini" 2, no. 2 (2016): 1–23.
- Cecep Kustandi, dan Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran", Jakarta: Kencana 2021.
- Endayani, TB, Cut Rina, and Maya Agustina. "Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD* 5, no. 2 (2020): 150–58. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v5i2.2155>.
- Indrawan, I Gusti Kadek Agus, Edwin Wahyu Dirgantoro, and Abdul Hamid. "Penerapan Media Pembelajaran Permainan Bola Besar Gerak Manipulatif Menendang Dan Menggiring Pada Peserta Didik Kelas X Di Sman 1 Martapura." *STABILITAS: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 2, no. 2 (2021): 95–102. <https://doi.org/10.20527/mpj.v2i2.909>.
- Lestari, Sevi. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 1349–58.
- Metode, Penerapan, Demonstrasi Dalam, Mengembangkan Keterampilan, Membaca Puisi, Mata Pelajaran, and Bahasa Indonesia. "Seminar Akademik Seminar Akademik," no. November (2022): 194–99.
- Mukrimaa, Syifa S., Nurdyansyah, Eni Fariyatul Fahyuni, Nathaniel

- David Schulz, Tukiran Taniredja, Efi Miftah. Faridli, and Sri Harmianto." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. August (2016): 128.
- Novita, Lina, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama. "Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD" 3, no. 2 (2019): 64–72.
- Pubian, Yushtika Muliana, and Herpratiwi Herpratiwi. "Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Akademika* 11, no. 01 (2022): 163–72. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>.
- Qomarullah, Rif'iy. "Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani." *Journal of Physical Education, Health and Sport* 2, no. 2 (2015): 76–88. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs%0AMODEL>.
- Siniakon, Rindawan, Marthinus Maxi Mintjelungan, and Alfrina Mewengkang. "Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Jaringan Wan Siswa Kelas Smk." *Eduetik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 1, no. 4 (2021): 342–49. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i4.2177>.
- Sumarsono, Adi, Anisah Anisah, and Iswahyuni Iswahyuni. "Media Interaktif Sebagai Optimalisasi Pemahaman Materi Permainan Bola Tangan." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 15, no. 1 (2019): 1–11. <https://doi.org/10.21831/jpji.v15i1.24051>.
- Suparni, Suparni. "Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran Matematika." *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 5, no. 01 (2017): 81. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v5i01.1263>.
- Surahni. "Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Sebagai Sarana Pendidikan Moral." *The 6th University Research Colloquium 2017* 1, No. 1 (2017): 39–46.

Syauqi Sudarso, Ahmad. “Latihan Bersama Teman Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bangil),” 2016, 141–47.

Syofnida Ifrianti. “Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2 (2021): 2013–15.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

