

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Pembelajaran Smash Bola Voli Tingkat SMA Sederajat

Joel Hutagalung, Sabaruddin Yunis Bangun*, R. Syaifullah D. Sihombing

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan

*Korespondensi: unisbgn@unimed.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan media pembelajaran Interaktif berbasis video pada materi *smash* dalam permainan bola voli siswa SMA. (2) Pemahaman efektivitas pengembangan media pembelajaran *smash* permainan bola voli siswa SMA dapat meningkatkan keterampilan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan metode pengembangan Sugiyono yang disederhanakan dari 10 tahapan menjadi 8 tahapan yaitu potensi dan permasalahan, pengumpulan data, perancangan produk, verifikasi desain, pengujian pemakaian, revisi produk, pengujian. Berdasarkan hasil studi, sumber pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan telah divalidasi oleh validator pada tahap awal, mendapatkan hasil rata-rata sebesar 79% terhitung kedalam kriteria “layak digunakan”. Kelayakan tersebut kemudian didasarkan pada respon siswa SMA Swasta Eria Medan, dengan hasil persentase sebesar 80% (termasuk kriteria “valid”) yang diperoleh pada uji coba kelompok yang melibatkan 15 siswa, sedangkan pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 siswa menghasilkan hasil persentase sebesar 81% memenuhi kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil dan perbaikan yang diperoleh dari komentar dan saran, Kesimpulan penelitian media pembelajaran interaktif berbasis video layak digunakan untuk proses pembelajaran materi *smash* permainan bola voli yang digunakan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Smash, Bola Voli

Interactive Learning Media Based on Video Learning Materials Smash Volleyball High School Level

Abstract: The objectives of this study are: (1) To develop interactive learning media based on video on smash material in volleyball games for high school students. (2) To understand the effectiveness of developing learning media for volleyball smash games for high school students to improve students' learning outcomes. This study is a Research and Development (R&D), using the Sugiyono development method which is simplified from 10 stages to 8 stages, namely potential and problems, data collection, product design, design verification, usage testing, product revision, testing. Based on the results of the study, the audio-visual learning resources developed have been validated by the validator in the initial stage, obtaining an average result of 79% counted as "suitable for use" criteria. This eligibility is then based on the response of Eria Medan Private High School students, with a percentage result of 80% (including the "valid" criteria) obtained in a group trial involving 15 students, while in a large group trial involving 30 students, the percentage result was 81% meeting the "very suitable" criteria. Based on the results and improvements obtained from comments and suggestions, the conclusion of the research on interactive video-based learning media is suitable for use in the learning process of volleyball smash game material.

Keywords: Learning Media, Smash, Volley

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu konteks tertentu. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk belajar dengan lebih efektif. Kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk memandu peserta didik menuju perubahan perilaku yang diharapkan. Proses ini tidak hanya berfokus pada transfer informasi, tetapi juga mencakup pemberian bimbingan, inspirasi, dan motivasi, agar peserta didik dapat memahami, menginternalisasi, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang berlandaskan pandangan konstruktivis, yang menekankan pentingnya pertanyaan dari siswa sebagai elemen utamanya, dengan cara menggali pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar, (Rohmalina, Wahab, 2016). Pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (Salsabila Firdausia dkk, 2023). Pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk mengemukakan pertanyaan mereka sendiri, menggali konsep-konsep yang mereka temui, dan mencari jawaban sendiri. Ini membantu mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam, karena mereka harus berpikir kritis dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri melalui proses eksplorasi. Selain itu, dengan memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, media pembelajaran interaktif membantu membangun kemandirian, kepercayaan diri, dan kemampuan berkomunikasi siswa. Penggunaan media interaktif dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas yang dapat membantu meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21, (Alfa dan Hasna, 2021). Media pembelajaran interaktif bukan hanya tentang mentransfer informasi, tetapi juga tentang mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan beradaptasi yang dibutuhkan untuk mencapai keberhasilan dalam kehidupan. Ini merupakan pendekatan yang sangat relevan dengan tuntutan dunia yang terus berubah dan kompleks di mana siswa harus mampu belajar secara mandiri dan beradaptasi dengan cepat.

Pendidikan Jasmani adalah bagian penting dari pendidikan yang mencakup materi yang berkontribusi pada kehidupan sehari-hari, serta mendukung pertumbuhan fisik dan mental peserta didik (Yunis Bangun, 2013). Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aktivitas otot-otot besar sehingga proses pendidikan dapat berjalan lancar tanpa terhambat oleh masalah kesehatan. Sebagai elemen dari pendidikan secara keseluruhan, Penjas berfokus pada pengembangan fisik, intelektual, dan sosial. Pendidikan jasmani yang efektif perlu meningkatkan pemahaman anak mengenai prinsip-prinsip gerakan, sehingga mereka dapat memahami cara mempelajari keterampilan gerak dari tingkat yang paling dasar hingga yang lebih kompleks. Pendidikan jasmani yang efektif akan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam merasakan dan mempraktikkan prinsip-prinsip gerak ini. Melalui latihan, pengamatan, dan refleksi, anak-anak akan memahami bagaimana teknik dan keterampilan gerak dapat ditingkatkan dari tingkat yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks.

Banyak masalah yang menghalangi keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah. Untuk pendidikan jasmani di tingkat SMA, ini termasuk pengajaran yang berfokus pada aturan baku, materi pembelajaran yang tidak memadai, sarana dan prasarana yang kurang, dan minat siswa yang rendah untuk belajar. Pendidikan jasmani akan lebih berhasil jika sarana dan prasarana olahraga yang diperlukan tersedia, (Nurmaida dkk, 2022). Berkaitan masalah dalam pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah, maka dari itu agar terwujudnya pembelajaran yang baik, maka memerlukan inovasi dalam pendidikan jasmani untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, inovatif, dan kreatif. Pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi siswa. Dalam pendidikan jasmani, terdapat berbagai materi yang digunakan, termasuk permainan bola besar dan kecil, atletik, bela diri, senam, aktivitas air, dan lain-lain. Pada penelitian ini, penulis memilih materi permainan bola besar, yaitu voli.

Proses menyampaikan informasi kepada siswa dengan tujuan tertentu dikenal sebagai pembelajaran. Seluruh elemen dalam pembelajaran diikutsertakan untuk mencapai tujuan ini.

Pembelajaran interaktif berbasis video menjadi penting untuk mengembangkan metode pembelajaran baru. Ini mengharuskan guru mengombinasikan media pembelajaran dengan strategi dan teori yang sesuai agar pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Guru juga perlu memastikan bahwa mereka memfasilitasi siswa secara optimal agar proses belajar menjadi lebih efisien ke depannya. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah keberagaman sumber belajar, seperti buku ajar dan modul. Di sisi lain, media pembelajaran harus lebih beragam, seperti presentasi pembelajaran, multimedia, video, dan sebagainya.

Penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran untuk olahraga bola voli perlu dikembangkan dengan menggunakan video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan dan karakteristik siswa SMA. Pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, (Khaira H, 2021). Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menarik minat untuk belajar, (Sri Widoyoningrum, 2023). Penggunaan media ini memberikan manfaat tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi guru, mengingat banyaknya teknologi yang tersedia saat ini yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu kunci utama dalam pembaharuan serta pengembangan proses pembelajaran, (Alfa dan Hasna, 2021). Media pembelajaran melalui video dapat menjadi salah satu cara yang lebih mudah bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada siswanya di era modern. Siswa akan sulit memahami materi pembelajaran jika mereka jenuh. Disebabkan siswa cenderung kurang memperhatikan saat guru menjelaskan tanpa contoh gerakan langsung, siswa akan lebih tertarik melihat video pembelajaran praktik. Video juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran fisik guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Swasta Eria Medan, penulis menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya terkait materi *smash* bola voli. Observasi menunjukkan bahwa selama proses belajar mengajar, guru menggunakan video untuk menyampaikan teori di dalam kelas. Namun, banyak siswa yang tampak kurang tertarik mendengarkan penjelasan teori dan berlatih teknik *smash* bola voli. Sikap acuh siswa terlihat jelas, dengan banyak dari mereka merasa bahwa olahraga bola voli terlalu sulit, sehingga kehilangan minat untuk memperhatikan guru. Selain itu, kurangnya pemahaman tentang materi juga menghambat mereka untuk berpartisipasi. Guru sering kali tidak menyadari bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi. Keterbatasan guru dan kurangnya media pembelajaran berbasis video juga berkontribusi sebagai faktor penyebabnya. Situasi ini mendorong penulis untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran olahraga, khususnya bola voli, melalui penggunaan media pembelajaran berbasis video. Di tingkat SMA, siswa cenderung lebih tertarik pada konten yang menyajikan suara dan gambar bergerak. Melalui pemanfaatan media interaktif berbasis video, guru dapat meningkatkan antusiasme siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan (Rivaldo, 2022) dengan judul "Pengembangan media pembelajaran interaktif pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis video di sekolah menengah atas" berfokus pada pengembangan teknik dasar bola voli berbasis video untuk siswa SMA. Namun, penelitian dan pengembangan tersebut mengidentifikasi beberapa kelemahan, antara lain terdapatnya kata-kata yang kurang baku dalam penjelasan di dalam video, kurangnya daya tarik dari video pembelajaran, dan penggunaan suara musik yang terlalu keras sehingga mengurangi kemampuan pendengaran peneliti. Dari kelemahan yang ditemui dalam penelitian dan pengembangan video pembelajaran interaktif sebelumnya, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah produk yang lebih canggih dan terperinci. Dalam konteks ini, peneliti telah menciptakan sebuah video pembelajaran interaktif yang terfokus pada materi teknik *smash* bola voli untuk tingkat SMA.

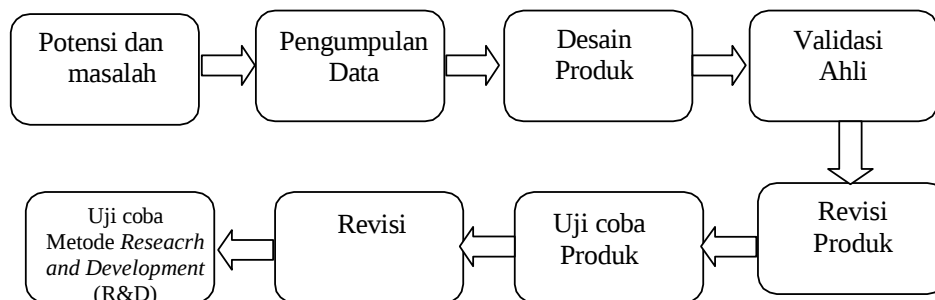
Keunggulan dari produk ini adalah kemampuannya untuk memberikan penjelasan yang fokus mengenai teknik-teknik dasar dalam melakukan *smash* bola voli di tingkat SMA sebelum siswa benar-benar melaksanakan praktiknya. Dari pendekatan yang lebih fokus pada satu materi, Video pembelajaran ini dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat bagi siswa untuk memahami dengan lebih baik cara yang tepat dalam melaksanakan *smash* bola voli. Produk ini juga dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui kode batang yang telah disiapkan oleh peneliti. Melalui penjelasan yang mendalam mengenai setiap aspek teknik dalam melakukan *smash* bola voli, baik dari segi posisi tubuh, gerakan tangan, hingga koordinasi yang diperlukan, produk ini memungkinkan para siswa

untuk membangun pemahaman yang kuat sebelum mereka benar-benar terlibat dalam praktik lapangan. Ini membantu mengurangi potensi kesalahan dan mempercepat proses pembelajaran siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan mereka dengan lebih efisien dan efektif. Video pembelajaran interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pendukung pembelajaran yang informatif, tetapi juga menjadi solusi yang sangat berguna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga di tingkat SMA. Tujuan penelitian ini adalah agar siswa merasa lebih senang dan termotivasi untuk beraktivitas secara aktif selama proses pembelajaran. Perubahan ini diharapkan dapat mendorong kreativitas guru dalam kegiatan belajar mengajar, sesuai dengan karakteristik siswa, serta mencegah situasi di mana siswa hanya menjadi penonton.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) merujuk pada Metode *Research and Development* (R&D), (Sugiyono, 2018). Pada penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) melibatkan sepuluh tahap. Namun, dalam penelitian pengembangan ini, hanya delapan langkah yang digunakan, yaitu dari identifikasi potensi dan masalah hingga revisi produk. Hal tersebut dilandasi karena keterbatasan biaya dan kemampuan peneliti pada saat penelitian.

Berikut adalah tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dimodifikasi: 1) Identifikasi potensi dan masalah yang menjadi dasar pengembangan, 2) Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan informasi untuk menyusun konsep, 3) Merancang produk yang akan dikembangkan oleh peneliti, 4) Validasi oleh ahli, yaitu revisi yang dilakukan oleh ahli terkait, 5) Revisi desain, yaitu perbaikan yang dilakukan setelah mendapatkan masukan dari ahli untuk meningkatkan desain produk yang akan dikembangkan, 6) Uji coba produk, yang dilakukan pada tahap awal untuk mengumpulkan data dan menilai kelayakan produk, 7) Revisi produk, yaitu perbaikan produk yang akan dikembangkan sebelum diuji coba, dan 8) Uji coba pemakaian, yaitu penggunaan produk yang telah dirancang dan divalidasi oleh ahli.



Gambar 1. Desain Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah pelajar kelas XI di SMA Swasta Eria Medan, uji coba produk 1 dengan sampel 15 orang pelajar kelas XI A IPA SMA Swasta Eria Medan, selanjutnya uji coba produk 2 (pemakaian) 30 orang pelajar kelas XI B IPA SMA Swasta Eria Medan. Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket tertutup.

Teknik analisis data dalam peneliti berproses sistematis untuk mengidentifikasi dan mengatur data yang diperoleh dari pengambilan data lapangan, catatan lapangan. Proses ini melibatkan pengorganisasian data ke dalam kategori, merincinya menjadi unit-unit, melakukan sintesis, menyusun pola, dan menarik kesimpulan, sehingga informasi tersebut menjadi lebih mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, yang mencakup statistik deskriptif dan Skala Likert. Statistik deskriptif berfungsi untuk memberikan gambaran umum tentang data, sementara Skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap pernyataan yang akan dijelaskan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Skala Likert, (Sugiyono, 2017)

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat setuju/selalu/sangat baik/sangat layak
2.	4	setuju/sering/baik/layak
3.	3	ragu-ragu/kadang-kadang/cukup baik/cukup layak
4.	2	tidak setuju/hampir tidak pernah/kurang baik/kurang layak
5.	1	sangat tidak setuju/tidak pernah/tidak baik/tidak layak

Selanjutnya, untuk menghitung persentase hasil, rumus dari, (Calmorin, 1997) dapat digunakan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Tabel 2. Kategori Presentase Kelayakan, (Arikunto, 2009)

No	Skor dalam persentase	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21%-40%	Tidak Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video untuk materi *smash* bola voli di tingkat SMA melibatkan serangkaian langkah, mulai dari analisis kebutuhan siswa dan guru, desain awal media pembelajaran, validasi oleh ahli materi dan media, hingga uji coba dengan siswa. Setiap langkah dalam proses pengembangan ini dirancang untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran secara efektif. Produk utama yang dihasilkan dari penelitian ini adalah video interaktif yang mengajarkan teknik *smash* dalam permainan bola voli. Berikut merupakan hasil yang diperoleh dari setiap tahap pengembangan.

Pengujian Kepada Ahli Media

Pengujian kepada ahli media dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video yang dikembangkan untuk teknik *smash* dalam permainan voli. Penilaian ini melibatkan 14 butir pertanyaan yang ditujukan untuk menilai berbagai aspek media, seperti konten, desain, dan interaktivitas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media tersebut berada dalam kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang disajikan telah memenuhi kriteria yang ditentukan oleh ahli media, sehingga memberikan keyakinan tentang kualitas dan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil validasi media menunjukkan bahwa media yang disajikan dinyatakan layak digunakan tanpa memerlukan revisi produk. Pencapaian ini mengindikasikan bahwa desain dan konten media telah disusun dengan baik, sehingga uji coba produk dapat dilaksanakan pada kelompok kecil dan besar untuk memastikan penerimaan dan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

Pengujian Kepada Ahli Bahasa

Pengujian kepada ahli bahasa dilakukan untuk mengevaluasi kecocokan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran interaktif berbasis video yang dirancang khusus untuk teknik *smash* dalam permainan voli. Proses penilaian ini mencakup 10 butir pertanyaan yang dirancang untuk menilai berbagai aspek bahasa, seperti kejelasan, kesesuaian, keterbacaan, serta penggunaan istilah teknis yang

relevan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media tersebut dinyatakan dalam kategori layak. Hal ini mencerminkan bahwa penggunaan bahasa dalam media yang disajikan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh ahli bahasa, Hal ini memberikan keyakinan bahwa media ini dapat mendukung proses pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran interaktif ini sangat sesuai untuk konteks pengajaran teknik *smash* bola voli. Hasil validasi bahasa menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dinyatakan layak tanpa perlu adanya revisi produk. Dengan demikian, media ini siap untuk melanjutkan ke tahap uji coba produk pada kelompok kecil dan besar.

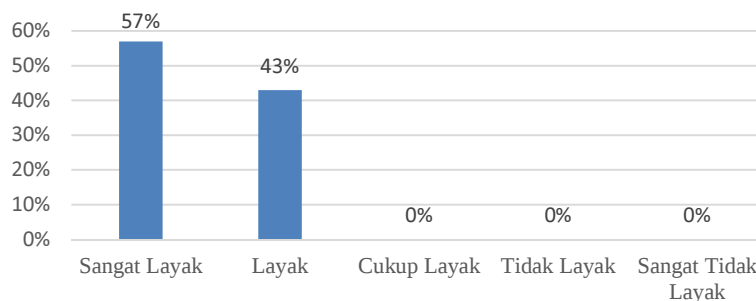
Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil untuk media pembelajaran interaktif berbasis video mengenai teknik *smash* dalam permainan bola voli dilaksanakan dengan melibatkan 15 siswa di SMA Swasta Eria Medan. Proses implementasi diawali dengan presentasi media di kelas untuk memberikan pemahaman awal tentang teknik *smash*, diikuti dengan praktik langsung di lapangan guna melihat kemampuan siswa dalam menerapkan teknik yang dipelajari. Pada aspek desain, siswa memberikan penilaian positif terhadap tampilan visual dan kemudahan pemahaman bahasa yang digunakan. Mereka menganggap media ini menarik dan sesuai untuk mendukung pemahaman teknik *smash*. Isi dari media dianggap lengkap dan informatif, sehingga siswa merasa terbantu dalam memahami materi yang disampaikan. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini telah memenuhi kriteria desain yang baik, dengan tampilan dan penyajian yang menarik bagi para siswa. Selain itu, dari aspek konten dan teknis, media ini juga dinilai efektif dan tidak mengalami kendala teknis selama penggunaan. Secara keseluruhan, hasil uji coba ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis video ini memenuhi berbagai aspek yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang teknik *smash* dalam permainan bola voli.

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video tentang teknik *smash* dalam permainan bola voli dilakukan dengan melibatkan 30 siswa di SMA Swasta Eria Medan. Uji coba ini dimulai dengan pemaparan media di kelas untuk memberikan pemahaman dasar tentang teknik yang diajarkan, kemudian dilanjutkan dengan sesi praktik di lapangan guna menilai keterampilan siswa dalam menerapkan teknik tersebut. Setelah praktik selesai, siswa diminta mengisi angket untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media ini memperoleh nilai rata-rata yang termasuk dalam kategori "sangat layak" sebagai alat bantu pembelajaran.

Adapun frekuensi jawaban siswa dalam uji coba kelompok besar bahwa 17 siswa (57%) berada dalam kategori sangat layak, sementara 13 siswa (43%) termasuk dalam kategori layak. Secara keseluruhan, hasil uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa rata-rata jawaban siswa berada pada kategori sangat layak, yang menandakan bahwa media pembelajaran interaktif ini siap untuk digunakan. Persebaran atau frekuensi jawaban siswa dari uji coba kelompok besar juga dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 2. Frekuensi Jawaban Siswa Uji Coba Kelompok Besar

Dari aspek desain, media ini dianggap memenuhi kriteria yang ditetapkan, dengan tampilan visual yang menarik dan penggunaan bahasa yang sederhana, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Banyak siswa memberikan tanggapan positif, menyatakan bahwa media ini membantu mereka memahami materi teknik *smash* dengan cara yang informatif dan jelas. Hal ini menunjukkan bahwa desain media pembelajaran interaktif ini telah dirancang dengan baik dan mampu menarik perhatian siswa.

Dari sisi konten dan teknis, media ini juga dianggap efektif dan berfungsi tanpa hambatan selama proses uji coba. Bahasa yang disajikan dalam media ini jelas dan mudah dipahami, sementara visualisasi dan animasi yang ditampilkan dapat membantu siswa memahami teknik dengan lebih mendalam. Selain itu, media ini dapat diakses dan dioperasikan dengan baik, baik di kelas maupun saat praktik di lapangan, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini sangat sesuai untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa mempelajari teknik *smash* dalam permainan bola voli.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Pembelajaran Smash Bola Voli Tingkat SMA Sederajat telah dilaksanakan mengikuti langkah-langkah penelitian dan prosedur pengembangan R&D. Hasil penelitian ini mengarah pada beberapa kesimpulan penting terkait kelayakan dan efektivitas media, yaitu: (1) Media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui proses validasi oleh para ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Produk ini memperoleh skor rata-rata yang memenuhi kriteria valid dalam aspek isi, penyampaian, dan kejelasan visual. Media ini dianggap memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu revisi besar. (2) Media pembelajaran ini kemudian diujicobakan kepada kelompok kecil dan besar siswa untuk menilai efektivitasnya. Hasil dari uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang teknik *smash* dalam bola voli, dengan penilaian "sangat layak" untuk digunakan. Uji coba pada kelompok kecil juga mendukung temuan ini, dengan persentase yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan penilaian "layak" yang berarti "dapat digunakan." Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis video ini terbukti mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan siswa, baik dalam teori maupun praktik teknik *smash* bola voli di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfa Dadi Putra, Hasna Salsabila. (2021). *Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan*. Inovasi Kurikulum. Vol. 18, No. 02; 231-241.
- Bangun Sabaruddin Yunis. (2013). *Analisis Tujuan Materi Pembelajaran dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Cerdas Sifa. Vol. 01, No. 01.
- Calmorin, L. P. & Calmorin M. A. (1997). *Statistics in Education and the Sciences: (with Application to Research) 1st ed*. Manila: Rex Book Store.
- Khaira, H. (2021). *Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature*. In Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia (39-44). Medan: FBS Unimed Press.
- Nurmaida S, Sukendro, Indryani, Ely Yuliawan. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas V SDN 76/IX Mendalo Darat*. Jurnal Prestasi. Vol. 06, No. 02; 38-47.
- Rohmalina, Wahab. (2016). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Salsabila Firdausia, Ince Prabu Setiawan, Abrina Maulidnawati. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) Terhadap Karakter dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Murid*. ALENA – Journal of Elementary Education. Vol. 01, No. 01; 1-14.
- Sri Widoyoningrum, Anita Andriani, Indana Lazulfa. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0*. Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan dan Keagamaan (SAINSTEKNOPAK) Vol.7 (303-308).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.