



## **Pengembangan Media Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Website “Fit & Fun Arena (FFA)” pada Siswa Fase D**

**Marsely Febiola<sup>1</sup>, Siti Nurrochmah<sup>2</sup>**

Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: marsely.febiola.2206116@students.um.ac.id, siti.nurrochmah.fik@um.ac.id

### **ABSTRAK**

*Perkembangan teknologi abad ke-21 menuntut dunia Pendidikan untuk terus berinovasi termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Pembelajaran aktivitas fisik yang cenderung monoton dan minim media interaktif sering menyebabkan menurunnya minat serta motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran kebugaran jasmani berbasis website bernama Fit & Fun Arena (FFA) sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa fase D di SMP Negeri 5 Malang yang terdiri dari 5 siswa pada uji kelompok kecil dan 30 siswa pada uji coba kelompok besar. Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori sangat valid, dengan penilaian ahli materi sebesar 98%, ahli pembelajaran 85%, ahli media 91%, dan ahli praktisi 93%. Uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 97% dan kelompok besar 92%, sehingga produk dinyatakan sangat valid. Media “FFA” dinilai layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran PJOK yang lebih interaktif.*

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kebugaran Jasmani, Website, PJOK, Model ADDIE**

### **ABSTRACT**

*The development of 21st century technology demands the world of education to continue to innovate, including in the learning of Physical Education, Sports, and Health. Physical activity learning that tends to be monotonous and lacks interactive media often leads to a decrease in student interest and motivation to learn. Therefore, this study developed a website-based physical fitness learning media called Fit & Fun Arena (FFA) as a more interesting learning alternative and in accordance with the needs of students. The study used the Research and Development method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the study were phase D students at SMP Negeri 5 Malang consisting of 5 students in the small group test and 30 students in the large group trial. The validation results showed that the media was in the very valid category, with an assessment of material experts of 98%, learning experts 85%, media experts 91%, and practitioner experts 93%. The small group trial obtained a score of 97% and the large group 92%, so the product was declared very valid. The*

"FFA" media was considered suitable for use as a supporter of more interactive PJOK learning.

**Keywords:** Learning Media, Physical Fitness, Website, ADDIE Model



This is an open-access article distributed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2021 by the author

## PENDAHULUAN

Dalam menyongsong abad ke-21, penggunaan teknologi pembelajaran memungkinkan berlangsungnya suatu lingkungan yang lebih kondusif bagi integrasi dan pengembangan keterampilan siswa. Dengan akses luas terhadap berbagai sumber informasi dan terjadi setiap saat, pembelajar didorong untuk mengasah kemampuan mengenai analisis atas sejumlah sumber informasi tersebut. Secara spesifik, optimal dalam pemakaian media pembelajaran akan berhasil apabila penggunaannya dilakukan secara sesuai dengan karakteristik media pembelajaran bersangkutan dan kebutuhan pembelajaran dilaksanakan (Said, 2023).

Teknologi pembelajaran merupakan bidang ilmu terapan yang muncul sebagai usaha komprehensif untuk mengatasi masalah pembelajaran yang tidak dapat diselesaikan dengan cara-cara yang ada sebelumnya (Januarisman & Ghufron, 2016). Melisa, (2019) menyatakan bahwa kemajuan teknologi pendidikan yang memanfaatkan media *online* saat ini sedang berkembang dengan cepat, memberikan kemudahan, keleluasaan, dan fleksibilitas dalam mengakses informasi di dunia maya. Namun, pengalaman belajar yang didapat masih cenderung kurang menarik. Effendi & Wahidy, (2019) menjelaskan bahwa penerapan serta adaptasi teknologi di lingkungan pembelajaran kini tidak dapat dihindari dalam menghadapi dinamika globalisasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) turut berkontribusi dalam mengubah dan mempengaruhi praktik pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media di abad ke-21 merupakan langkah strategis untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang relevan dengan tantangan global.

Pembelajaran kebugaran jasmani di SMPN 5 Malang hingga saat ini masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu penyampaian materi melalui

penjelasan lisan dan praktik langsung tanpa dukungan media pembelajaran digital sehingga belum memiliki pembelajaran berbasis *website*. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan basis *website Fit & Fun Arena (FFA)* yang memadukan unsur permainan dengan materi pembelajaran. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Berdasarkan kebutuhan tersebut, pengembangan media berbasis *website* dipilih sebagai solusi yang relevan.

Menurut Fitriani et al., (2022), *Website* merupakan kumpulan halaman dalam suatu domain yang menyajikan berbagai informasi sehingga dapat diakses dan dibaca oleh pengguna internet melalui mesin pencari (*search engine*). Konten yang ditampilkan pada *website* umumnya berupa teks, gambar, ilustrasi, maupun video yang digunakan untuk beragam kepentingan. Media *website* memiliki keunggulan berupa fleksibilitas dan aksesibilitas yang tinggi, sehingga dapat digunakan kapan pun dan di mana pun selama tersedia koneksi internet. Selain itu, *website* memungkinkan penyajian materi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan memfasilitasi gaya belajar yang beragam. Materi belajar yang interaktif bisa diakses dan dimanfaatkan oleh tiap siswa secara mandiri, memberi kesempatan kepada guru untuk membagi kelas mereka menjadi dua kelompok besar: siswa yang belajar sendiri dan siswa yang mendapatkan bantuan langsung. Cara ini pasti akan meningkatkan efisiensi dan mutu perhatian yang bisa diberikan oleh guru kepada murid mereka (Swandi et al., 2024).

Keunggulan lain dari *website* adalah tidak memerlukan instalasi khusus, dapat diakses melalui berbagai perangkat, serta mudah diperbarui sesuai kebutuhan pembelajaran. Pemilihan media *website* juga didukung oleh kebijakan sekolah, di mana siswa SMPN 5 Malang diperbolehkan membawa telepon genggam ke sekolah. Meskipun perangkat tersebut dikumpulkan pada awal pembelajaran, guru dapat mengizinkan penggunaannya apabila dibutuhkan sebagai alat penunjang materi. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis *website* sangat memungkinkan untuk diterapkan dalam konteks sekolah tersebut.

Kelemahan dari *website* adalah pengguna harus terhubung ke dalam jaringan atau *online*. Jadi apabila pengguna tidak sedang terhubung ke dalam jaringan, maka secara otomatis tidak dapat mengakses *website* tersebut.

Materi kebugaran jasmani dipilih karena merupakan bagian penting dalam CP elemen pemanfaatan gerak dalam kurikulum Merdeka pada Fase D. Namun, implementasi kurikulum tersebut di SMPN 5 Malang, khususnya pada materi kebugaran jasmani, belum terlaksana secara menyeluruh. Ketersediaan media pembelajaran berbasis *website* diharapkan menjadi sarana pendukung yang mampu membantu guru dalam menerapkan pembelajaran kebugaran jasmani secara lebih optimal, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran PJOK khususnya pada materi kebugaran jasmani masih banyak menggunakan metode konvensional berupa penjelasan lisan dan praktik langsung di lapangan. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa kurang antusias, cepat merasa jenuh, serta belum sepenuhnya memahami konsep kebugaran jasmani secara mendalam. Hasanah et al., (2024) mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh yang besar terhadap pemanfaatan berbagai media sebagai sarana pengajaran pada dunia pendidikan. Maka darinya, guru diharapkan mampu mendayagunakan perangkat dan media yang ada dengan maksimal dan efisien untuk mendukung penyampaian materi pelajaran di kelas. Penyajian materi yang dikemas secara lebih atraktif mampu mendorong tumbuhnya minat belajar pada diri siswa, namun tetap memerlukan pembiasaan belajar yang baik serta penerapan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif.

Penelitian dan pengembangan Suryandaru & Setyaningtyas (2020) memperoleh hasil bahwa pembelajaran berbasis *website* mampu Upaya ini memfasilitasi terbentuknya kemandirian dan keaktifan belajar pada diri peserta didik, sehingga mereka memiliki keleluasaan untuk mengakses pembelajaran kapan pun dan di berbagai tempat, serta tidak membosankan karena kontennya memiliki tampilan yang menarik. Penelitian Pratama (2021) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan basis *website* layak menjadi metode pembelajaran yang digunakan saat sedang berada pada posisi jarak yang jauh agar tidak membosankan dan dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajarnya.

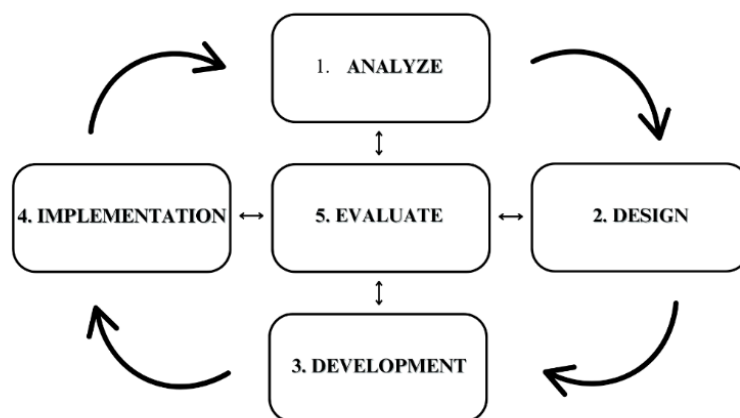
Paparan hasil analisis angket kebutuhan dikatakan setuju jika jawaban responden  $\geq 50\%$  sedangkan ditolak jika jawaban yang diberikan responden  $<50\%$ . Hasil dari penyebaran angket pada siswa fase D kelas 6.I.3 (VIII I) yang berjumlah 30 siswa SMPN 5 Malang yaitu hanya 20% siswa menyatakan pembelajaran PJOK pada SMPN 5 Malang sudah menarik. Karena hal tersebut, perlu dirancang sebuah media pembelajaran kebugaran jasmani berbasis *website* bernama "*Fit & Fun Arena*" yang ditujukan bagi siswa fase D SMPN 5 Malang. Berdasarkan hasil angket dari analisis kebutuhan tersebut, Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa diperlukan upaya peneliti untuk merancang serta menyempurnakan media pembelajaran kebugaran jasmani berbasis *website* "*Fit & Fun Arena (FFA)*" pada siswa fase D SMPN 5 Malang.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini melakukan pendekatan *research and development* (R&D). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk terus meningkatkan produk dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, agar dapat menciptakan perubahan dan kemajuan yang sesuai harapan (Samsu, 2017). Penelitian ini menggunakan model prosedural yang merujuk pada pendekatan model pengembangan ADDIE. Pendekatan tersebut mencakup 5 tahap pokok, yakni analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, serta evaluasi.

Model ADDIE bisa diimplementasikan pada beragam jenis produk, tak terkecuali saat menyusun bahan ajar. Ringkas dan pendekatannya yang sistematis menjadikannya alat yang sangat berguna, karena mudah diadaptasi dalam berbagai situasi dan memungkinkan peninjauan serta evaluasi di setiap tahap pengembangan, sehingga memudahkan penerapannya oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. (Rayanto & Sugianti, 2020) menjelaskan bahwa studi dan inovasi yang memanfaatkan model ADDIE bisa menciptakan hasil akhir berupa media pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, model ADDIE menyediakan mekanisme revisi dan evaluasi pada setiap tahap, yang berimplikasi pada peningkatan kualitas produk serta memudahkan pendidik dalam proses implementasi pembelajaran. Proses penelitian serta pengembangan dilaksanakan untuk menghasilkan suatu inovasi produk ataupun meningkatkan mutu produk

yang telah tersedia sebelumnya sehingga layak serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Model Pengembangan ADDIE

Data penelitian terdiri dari data kualitatif berupa saran dan kontribusi dari para ahli dan siswa serta data kuantitatif yang diperoleh melalui angket yang disusun berdasarkan 5 indikator penilaian (Kejelasan, Kemenarikan, Kemanfaatan, Ketepatan, Kesesuaian) untuk para ahli dengan total 25 pertanyaan dan 8 indikator penilaian (Menyenangkan, Kesenangan, Kebermanfaatan, Kemudahan, Kemenarikan, Ketertarikan, Ketepatan, Kesesuaian) untuk siswa dengan total 30 pertanyaan yang telah melalui uji validitas instrumen oleh empat validator yang terdiri dari ahli materi kebugaran jasmani, ahli pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli praktisi. Responden uji coba meliputi 5 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 30 siswa untuk uji coba kelompok besar yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Analisis data dilakukan menggunakan persentase deskriptif dengan skala *likert* (1-4). Kategori skala *likert* yang peneliti gunakan yakni.

Tabel 1. Skala Penilaian untuk Pernyataan Positif

No	Keterangan	Jawaban	Skor Positif
1.	Sangat Setuju	A	4
2.	Setuju	B	3
3.	Kurang Setuju	C	2
4.	Tidak Setuju	D	1

(Sumber: Sugiyono, 2015: 135)

Rumus pengolahan data deskriptif kuantitatif menurut (Akbar dan Sriwiyana, 2011: 208) adalah sebagai berikut.

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan

V : Validitas

TSEV : Total skor empiric validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

100% : Bilangan Konstanta

Untuk mempermudah proses penarikan kesimpulan atas data hasil analisis, presentase yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan kategori tertentu. (Akbar dan Sriwiyana, 2011: 207) mengemukakan bahwa pengelompokan persentase dilakukan pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kualitas Produk

Kriteria	Keterangan	Makna
75,01%-100,00%	Sangat valid	Tanpa revisi
50,01%-75,00%	Cukup valid	Revisi kecil
25,01%-50,00%	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
00,00%-25,00%	Sangat tidak valid	Dilarang digunakan

(Sumber: Akbar & Sriwiyana, 2011: 207)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Tahap Analisis (Analyze)*

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran kebugaran jasmani berbasis *website* "Fit & Fun Arena (FFA)" siswa fase D SMPN 5 Malang dilaksanakan menggunakan instrumen wawancara dan angket. Sesuai dengan penelitian Ibrahim Maulana Syahid et al., (2024) bahwa ada tiga jenis analisis yang dilakukan pada tahap ini, meliputi: analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter siswa. Saat melakukan observasi, diperoleh hasil antara lain: (1) Kurangnya rasa tertarik siswa terhadap pembelajaran PJOK di sekolah, (2) Rendahnya pemahaman konseptual siswa terhadap kebugaran jasmani, (3) Keterbatasan media pembelajaran PJOK, dan (4) Kurangnya inovasi penyajian materi. Oleh karena itu, hasil analisis angket kebutuhan, kriteria persetujuan

ditetapkan apabila persentase jawaban responden mencapai  $\geq 50\%$ . Hasil penyebaran angket yang dilakukan kepada siswa fase D SMPN 5 Malang dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa menunjukkan bahwa hanya 20% peserta didik menilai pembelajaran PJOK yang dilaksanakan di sekolah tersebut sudah menarik.

Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran kebugaran jasmani berbasis *website* "*Fit & Fun Arena (FFA)*" bagi siswa. Selain itu, hasil angket juga memperlihatkan bahwa 92% siswa merasa senang dengan adanya gagasan pengembangan media pembelajaran kebugaran jasmani berbasis *website* "*Fit & Fun Arena (FFA)*", 87% siswa menginginkan pengembangan tersebut, 92% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran tersebut, 96% menyatakan setuju dengan pengembangannya, 91% menilai bahwa pengembangan ini merupakan langkah yang tepat, serta 97% menganggap media tersebut sesuai dengan kebiasaan belajar, minat, dan perkembangan teknologi abad ke-21. Berdasarkan temuan dari analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kebugaran jasmani berbasis *website* dibutuhkan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di SMPN 5 Malang, khususnya pada siswa Fase D.

### ***Tahap Perancangan (Design)***

Rancangan produk awal dapat terbentuk berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi yang relevan, penentuan strategi penyajian dengan teknik gamifikasi, serta perancangan tampilan antarmuka. Seluruh komponen tersebut dirancang agar selaras dengan karakteristik peserta didik serta mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Awalnya materi yang digunakan adalah materi kebugaran secara menyeluruh, kemudian setelah diskusi dengan guru PJOK dan siswa, materi akhir yang digunakan pada media ini adalah materi kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan.

### ***Tahap Pengembangan (Development)***

Pengembangan produk awal dilakukan dengan mengemas di dalam media *website* yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop. Materi yang disajikan adalah pengertian kebugaran jasmani, faktor yang mempengaruhi

kebugaran jasmani, penjelasan tentang kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan (*Sport related fitness*), manfaat kebugaran jasmani, dan cara menjaga kebugaran jasmani. Selain itu, di dalam *website* tersebut terdapat permainan yang jika dimainkan akan memunculkan kuis berupa pertanyaan dan tantangan untuk mengulas materi kebugaran jasmani yang telah disajikan.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Menu Materi

Tampilan menu utama pada media *Fit & Fun Arena* yang berisi elemen pop-up, profil penulis, pengaturan suara, petunjuk, materi, dan permainan. Pada tampilan menu materi, terdapat pilihan elemen materi pengertian, faktor, *health related fitness*, manfaat, dan cara menjaga kebugaran jasmani. Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk *website* yang memuat materi kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan, video demonstrasi aktivitas fisik, dan kuis berupa soal dan tantangan yang dikemas di dalam permainan.

Penggunaannya cukup mudah karena guru hanya membagikan link dari *Fit & Fun Arena*, kemudian langsung dapat diakses mandiri oleh peserta didik. Media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat yang mendukung koneksi internet. Kehadiran media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital, sekaligus

menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan gerak siswa. Media yang telah dikembangkan kemudian ke tahap pelaksanaan untuk diuji pada kelompok kecil dan kelompok besar.

### ***Tahap Pelaksanaan (Implementation)***

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan uji coba produk kepada 4 ahli, yaitu ahli materi kebugaran jasmani, ahli pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli praktisi. Setelah melakukan uji coba kepada para ahli, dilanjutkan melakukan uji coba kelompok kecil yang berjumlah 5 siswa dan kelompok besar yang berjumlah 30 siswa. Sebelum dilakukan uji coba kelompok besar, media pembelajaran kebugaran jasmani berbasis *website* “*Fit & Fun Arena (FFA)*” terlebih dahulu diujikan pada kelompok kecil untuk memperoleh masukan awal terkait ketepatan dan kelayakan produk.

### ***Tahap Evaluasi (Evaluate)***

Media pembelajaran kebugaran jasmani berbasis *website* yang diberi nama “*Fit & Fun Arena (FFA)*” merupakan inovasi penting dan solusi yang tepat untuk SMPN 5 Malang, karena sekolah tersebut belum memiliki media serupa. Penggunaan media ini bertujuan untuk memajukan teknologi pendidikan, membuat proses belajar menjadi lebih efisien dan interaktif, serta mendukung pembelajaran yang berkelanjutan.

Penelitian dan pengembangan ini telah melewati tahap validasi, termasuk uji coba produk. Validasi ahli dilaksanakan terkait penilaian kualitas serta kelayakan produk yang peneliti kembangkan sebelum diujicobakan kepada siswa. Validasi ini melibatkan para ahli dengan kompetensi pada bidangnya, yakni ahli materi kebugaran jasmani, ahli pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta ahli praktisi.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Materi Kebugaran Jasmani

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>	<b>Kategori</b>
<b>1</b>	Kejelasan	5	100	Sangat Valid
<b>2</b>	Kemenaarikan	5	100	Sangat Valid
<b>3</b>	Kemanfaatan	5	100	Sangat Valid
<b>4</b>	Ketepatan	5	95	Sangat Valid
<b>5</b>	Kesesuaian	5	95	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>98</b>	<b>Sangat Valid</b>

Tabel 3 menyajikan hasil angket respon validasi ahli materi kebugaran jasmani. Jumlah persentase terbanyak dari ahli kebugaran jasmani berada pada indikator kejelasan, kemenarikan, dan kemanfaatan dengan hasil sangat jelas, sangat menarik, dan sangat bermanfaat. Persentase total dari lima indikator instrumen adalah 98% dan hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 4. Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Indikator	Frekuensi	%	Kategori
1	Ketepatan	5	90	Sangat Valid
2	Kejelasan	5	85	Sangat Valid
3	Kemenarikan	5	85	Sangat Valid
4	Kemanfaatan	5	85	Sangat Valid
5	Kesesuaian	5	80	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>85</b>	<b>Sangat Valid</b>

Tabel 4 menyajikan hasil angket respon validasi ahli pembelajaran. Jumlah persentase terbanyak dari ahli pembelajaran berada pada indikator kejelasan, kemenarikan, dan kemanfaatan dengan hasil jelas, menarik, dan bermanfaat. Persentase total dari lima indikator instrumen adalah 85% dan hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Indikator	Frekuensi	%	Kategori
1	Kejelasan	5	95	Sangat Valid
2	Kemenarikan	5	95	Sangat Valid
3	Kemanfaatan	5	95	Sangat Valid
4	Ketepatan	5	85	Sangat Valid
5	Kesesuaian	5	85	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>91</b>	<b>Sangat Valid</b>

Tabel 5 menyajikan hasil angket respon validasi ahli media pembelajaran. Jumlah persentase terbanyak dari ahli media pembelajaran berada pada indikator kejelasan, kemenarikan, dan kemanfaatan dengan hasil sangat jelas, sangat menarik, dan sangat bermanfaat. Persentase total dari lima indikator instrumen adalah 91% dan hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 6. Data Hasil Validasi Ahli Praktisi

No	Indikator	Frekuensi	%	Kategori
1	Kejelasan	5	100	Sangat Valid
2	Kemenarikan	5	95	Sangat Valid

<b>3</b>	Kemanfaatan	5	95	Sangat Valid
<b>4</b>	Ketepatan	5	90	Sangat Valid
<b>5</b>	Kesesuaian	5	85	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>93</b>	<b>Sangat Valid</b>

Tabel 6 menyajikan hasil angket respon validasi ahli praktisi. Jumlah persentase terbanyak dari ahli praktisi berada pada indikator kemenarikan, dan kemanfaatan dengan hasil sangat menarik, dan sangat bermanfaat. Persentase total dari lima indikator instrumen adalah 93% dan hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid.

Setelah melalui tahap ahli validasi para ahli, dilanjutkan uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase dari delapan indikator instrumen adalah 97% dengan persentase paling banyak yaitu kebermanfaatan, kesesuaian, ketepatan, kemenarikan, kemudahan, menyenangkan, ketertarikan, dan kesenangan dengan hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar. Berikut dipaparkan data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar.

Tabel 7. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
1.	Menyenangkan	6	94	Sangat Valid
2.	Kebermanfaatan	4	93	Sangat Valid
3.	Kesenangan	4	93	Sangat Valid
4.	Kemudahan	4	92	Sangat Valid
5.	Kemenarikan	2	92	Sangat Valid
6.	Ketertarikan	2	91	Sangat Valid
7.	Ketepatan	4	91	Sangat Valid
8.	Kesesuaian	4	90	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>			<b>92</b>	<b>Sangat Valid</b>

Tabel 7 menunjukkan hasil uji coba kelompok besar, perolehan nilai rata-rata persentase dari delapan indikator instrumen adalah 92% dan hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Produk ini telah diperbaiki melalui revisi mendalam yang didasarkan pada penilaian ahli dan uji coba produk. Revisi ini bertujuan untuk mengatasi kekurangan dan meningkatkan kualitas agar produk memenuhi kebutuhan pengguna dan sasaran pembelajaran. Revisi yang dilakukan antara lain: Perbaiki tata letak layar halaman utama, penjelasan contoh video

yang dibuat lebih spesifik, dan tambahan aktivitas interaktif di dalam permainan. Selain itu perbaikan produk didasari oleh masukan dan saran dari ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, kemudian tanggapan dari peserta didik. Semua komponen tersebut menjadi panduan utama dalam perbaikan untuk menghasilkan produk akhir yang dinilai lebih layak untuk siswa fase D SMPN 5 Malang. Penelitian ini berfokus untuk mengukur kelayakan pada produk dan belum menguji efektivitas pembelajarannya.

Menyadari pentingnya peran media pembelajaran, peneliti mengembangkan media pembelajaran pada materi kebugaran jasmani untuk membantu mengoptimalkan mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 5 Malang dengan basis *website*. Selaras dengan penelitian terdahulu dari Rijal (2020) bahwa media pembelajaran berbasis *website* mampu menghadirkan nuansa pembelajaran yang lebih segar dan inovatif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Asari et al. (2023) menjelaskan bahwa media memiliki berbagai peran yang signifikan termasuk dalam bidang pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan dan pembangunan pendidikan tidak dapat terwujud tanpa adanya integrasi teknologi di dalamnya. Pada buku Batubara (2021) hakikatnya, teknologi dimanfaatkan sebagai fasilitator maupun tutor dalam proses pembelajaran, yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan dasar, keterampilan, serta pengetahuan peserta didik. Nadawiyah & Anggraeni (2021) menjelaskan bahwa media yang digunakan melalui *smartphone* memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena bersifat digital. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca, mengusung tema dengan animasi modern yang menarik, serta memanfaatkan variasi warna pada teks untuk menonjolkan materi.

Melalui penerapan pembelajaran berbasis *web*, peserta didik dapat memperoleh fleksibilitas terkait penetapan tempat serta waktu belajar sehingga mereka mampu melakukan akses materi kapanpun (Karyodiputro et al., 2022). Penelitian serta pengembangan *website* ini juga dilaksanakan sebagai respon terhadap berbagai permasalahan yang ditemukan di lingkungan sekolah, yaitu rendahnya pemahaman konseptual siswa terhadap kebugaran jasmani, keterbatasan media pembelajaran PJOK dan kurangnya integrasi teknologi dalam

pembelajaran PJOK. Penelitian yang dilakukan oleh Tamimi & Munawaroh (2024) mengemukakan, pada era globalisasi seperti sekarang, teknologi sudah menjadi indikator penting kemajuan suatu bangsa. Sebab, negara bisa dikatakan maju saat negara tersebut dapat menguasai dan mengembangkan teknologi secara optimal.

Produk ini dirancang dalam bentuk *website* yang memuat materi kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan, video demonstrasi aktivitas fisik, dan kuis berupa soal dan tantangan yang dikemas di dalam permainan. Media ini bisa siswa akses lewat beragam perangkat. Materi ini terdapat pengalaman pembelajaran yang hidup serta partisipatif, dengan penyajian yang dirancang agar sejalan dengan kebutuhan serta karakter siswa di era digital saat ini, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Ini selaras dengan penelitian Suryandaru & Setyaningtyas (2020) bahwa keunggulan media pembelajaran berbasis *website* terletak pada fleksibilitas aksesnya, yaitu dapat digunakan sesuai pada kebutuhan siswa. Selain itu, media ini memiliki kemudahan dalam pengoperasian serta mampu meningkatkan minat belajar melalui tampilan dan desain yang menarik. Hasil daripada penelitian Karomah et al. (2024) menjelaskan bahwa pemilihan dan penerapan media yang tepat bisa menjadi strategi dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Media yang dihasilkan dapat menjadi alternatif efektif bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami (Aditya, 2018). Karena itu, pengembangan media pembelajaran kebugaran jasmani berbasis *website* "FFA" pada siswa fase D diharapkan dapat menumbuhkan antusiasme belajar siswa, sehingga meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan khususnya pada materi kebugaran jasmani.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran kebugaran jasmani berbasis *website* "*Fit & Fun Arena* (FFA)" berhasil dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh para ahli yang memperoleh persentase sebesar 98% dari ahli materi kebugaran jasmani, 85% dari ahli

pembelajaran, 91% dari ahli media pembelajaran, dan 93% dari ahli praktisi dengan seluruh kategorinya adalah sangat valid. Selain itu, hasil uji coba dari kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fit & Fun Arena* yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE layak digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk membantu proses pembelajaran kebugaran jasmani. Penggunaan media ini dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas Viii. *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi*, 15(1), 64. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v15i1.4425>
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, Waworuntu, A., Sukwika, T., Dermada, I. M., & Pratasik, S. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. CV. Istana Agency : Yogyakarta.  
<https://repository.um.ac.id/3007/1/fullteks.pdf>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Graha Edu : Semarang.  
<https://id.welib.org/md5/fbb60beb4e6c7f20a682ea00afef9b4c>
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.  
<https://journal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>
- Fitriani, Y., Utami, S., & Junadi, B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Human Capital Management Berbasis Website. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 6(4), 792–803.  
<https://doi.org/10.52362/jisamar.v6i4.919>
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.854>

- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268.  
<https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 78(6), 55–100.  
<https://doi.org/10.21608/jsbsh.2016.248480>
- Karomah, F. N., Devita, Ramli, Z. J., & Mas'odi. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(2), 211–222.  
<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/5768>
- Karyodiputro, M. I., Hidayat, F. N., & Ningsih, S. W. (2022). Implementasi Pembelajaran Online Berbasis Web dan Android dalam Peningkatan Karakter Siswa Peserta Didik di MI At-Taqwa Bondowoso. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1–14.  
<https://ejournal.uas.ac.id/index.php/auladuna/article/view/1088>
- Melisa, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Universitas Negeri Makassar.  
<https://eprints.unm.ac.id/14140/1/3>. Artikel indah melisa.pdf
- Nadawiyah, H., & Anggraeni, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 26–40. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.32661>
- Pratama, F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 182.  
<https://doi.org/10.30998/diskursus.v4i2.9723>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute : Pasuruan.  
[https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_atb#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false)
- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Jurnal IDEAS*, 81–96.  
[http://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/238#google\\_vignette](http://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/238#google_vignette)
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6.  
<http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PK/article/view/1300/713>

- Samsu. (2017). METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development). PUSAKA : Jambi.  
<https://welib.st/md5/2249d44bc9075dcb9ce6611578376197>
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.  
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Swandi, A., Arsyad, S. N., & Rahmadhanningsih, S. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Website (Pertama). CV. Semiotika : Bandung.  
<https://welib.st/md5/819dcc5dbfa11410778fe1835e5711e>
- Tamimi, F., & Munawaroh, S. (2024). Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat Faisal Tamimi. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–74.