

# Pengaruh Penerapan Hypermedia terhadap Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Pada Pembelajaran PJOK Bola Basket Peserta Didik SMP Labschool Unesa 1

Muhammad Baihaqi Islamudin<sup>1</sup>, Vega Candra Dinata<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [muhammadbaihaqi.20099@mhs.unesa.ac.id](mailto:muhammadbaihaqi.20099@mhs.unesa.ac.id)

## Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan kreatif tentu dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga proses penyaluran materi dapat berjalan dengan lebih baik. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media pembelajaran terhadap hasil belajar PJOK pada materi lay up shoot. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitiannya adalah *pretest-posttest control group*. Sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas VIII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Hasil data yang telah diambil dengan menggunakan instrument tes pengetahuan dan keterampilan lay up shoot menunjukkan adanya pengaruh dari penerapan media pembelajaran hypermedia terhadap hasil belajar lay up shoot dimana hasil dari analisis data menunjukkan bahwa nilai dari kelompok eksperimen mengalami peningkatan dengan jumlah yang lebih besar dari kelompok kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai N-Gain persen dari kelompok eksperimen adalah 0,3957 dan kelompok kontrol adalah 0,1768. Hal tersebut diperkuat dengan nilai dari uji t independent yang menunjukkan nilai sig (2 tailed) sebesar 0,001. Karena hasil nilai sig (2 tailed) > (0,05) maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan nilai kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran hypermedia terhadap hasil belajar lay up shoot peserta didik kelas VIII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya dengan jumlah sebesar 39,57%

**Kata kunci :** *Media, Hypermedia, Hasil Belajar.*

## Abstract

The use of appropriate and creative learning media can certainly attract students' interest in participating in learning so that the process of distributing materials can run better. Therefore, the purpose of this study is to determine the effect of the application of learning media on PJOK learning outcomes on lay up shoot material. This study uses a pure experimental type with a quantitative approach and the research design is a pretest-posttest control group. The sample used was class VIII students of SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. The results of the data that have been taken using the lay up shoot knowledge and skills test instrument show the effect of the application of hypermedia learning media on lay up shoot learning outcomes where the results of the data analysis show that the value of the experimental group has increased by a greater amount than the control group. This can be seen from the N-Gain percent value of the experimental group is 0.3957 and the control group is 0.1768. This is reinforced by the value of the independent t test which shows a sig value (2 tailed) of 0.001. Because the sig value (2 tailed) > (0.05) then it can be said that there is a significant difference in the value of the experimental group with the control group. So it can be concluded that  $H_a$  is accepted which means that there is an influence of the application of hypermedia learning media on the lay up shoot learning outcomes of class VIII students of SMP Labschool Unesa 1 Surabaya with a total of 39.57%

**Keywords :** *Modification, Softball, Learning Motivation*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha yang direncanakan untuk menciptakan proses serta situasi pembelajaran dengan tujuan membuat peserta didik dapat meningkatkan potensi dirinya untuk secara aktif dapat memiliki kelebihan spiritual, kepribadian, kontrol diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang bermanfaat untuk dirinya sendiri maupun masyarakat serta bangsa dan negara. Hal ini tercantum pada undang undang nomor 20 tahun 2003. Sedangkan untuk pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berlandas pada Pancasila serta UUD 1945 dengan tetap mengacu pada nilai-nilai keagamaan dan kebudayaan nasional Indonesia, serta tanggap dalam menghadapi tuntutan perubahan zaman (Sujana, 2019).

Pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan aktivitas fisik atau jasmani yang ditujukan untuk menjaga dan mengembangkan kebugaran jasmani dari peserta didik dimana proses pembelajaran tersebut dilaksanakan melalui aktivitas gerak dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, meningkatkan perkembangan keterampilan gerak serta untuk mengembangkan karakter peserta didik. (Hananingsih & Imran, 2020). Jadi Pendidikan jasmani berperan penting untuk menjaga serta meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik di sekolah. Pendidikan jasmani nantinya akan menjadi lebih spesifik pada mata Pelajaran PJOK. pada penelitian ini, materi PJOK yang dibahas adalah bola basket.

Bola basket adalah sebuah cabang olahraga yang cukup digemari oleh masyarakat. Olahraga ini banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia meskipun bukan yang paling populer. Dalam cabang olahraga bola basket sendiri terdapat gabungan dari unsur-unsur gerakan yang indah dan rapi sehingga menunjukkan sebuah permainan yang meriah. (Sampurno & Suryadi, 2020). Salah satu teknik dasar yang terdapat dalam materi bola basket adalah *Lay Up*. Menurut (Akbar & Boihaqi, 2020) *Lay Up* sendiri adalah sebuah teknik dasar yang paling efektif untuk mencetak dua poin dalam olahraga bola basket. Teknik dasar ini dilakukan dengan cara melakukan *dribble* bola basket kemudian dilanjut dengan lompat dengan satu kaki secara bergantian kemudian pada lompatan kedua, secara bersamaan bola basket ditembakkan ke ring.

Perkembangan teknologi kini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik dengan membuat media pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan dari kegiatan pembelajaran. Menurut (Junaidi, 2019) apabila penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik dan efektif. Hal ini memungkinkan proses penyerapan materi oleh peserta didik akan menjadi lebih optimal. Keberhasilan pemenuhan kebutuhan pembelajaran akan membuat guru mampu mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang. Tentu keberhasilan ini juga dapat menunjang peningkatan hasil belajar dari peserta didik. Hasil belajar sendiri menurut (Qoiriyah et al., 2021) adalah segala jenis kemampuan yang didapat oleh peserta didik setelah mereka memperoleh pengalaman dari hasil kegiatan pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan puncak dari proses pembelajaran yang didapatkan melalui proses evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran yang populer kini adalah media pembelajaran berbasis internet dimana peserta didik dapat mengakses media pembelajaran yang diberikan oleh guru dan guru hanya menjadi perantara dalam pembelajaran. Salah satu media berbasis internet yang dirasa cukup efektif adalah hypermedia. Hypermedia sendiri adalah salah satu model dari multimedia yang memuat penggunaan berbasis computer untuk manajemen informasi dimana jaringan disimpan dalam bentuk *node* yang terhubung dengan link. Media ini terarah pada penggunaan *software* yang memuat elemen-elemen berupa teks, grafik, audio, dan video yang dapat terhubung dengan link. (Frasidik, 2017).

Setelah peneliti melakukan observasi ketika sedang melaksanakan praktik kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya dimana peneliti telah melakukan beberapa kali praktik mengajar. Kemudian penulis menemukan sebuah permasalahan tepatnya pada materi bola basket bahwa beberapa siswa kelas VIII belum memenuhi capaian pembelajaran dalam permainan infasif (permainan bola basket) terutama pada materi teknik dasar *lay up shoot* bola basket. Hal ini dibuktikan dengan diberikannya asesmen pembelajaran pada penerapan teknik dasar *lay up* dimana pada hasil asesmen yang dilakukan terlihat bahwa peserta didik kelas VIII banyak yang masih belum bisa melakukan gerak dasar *lay up* sehingga hasil belajar mereka cenderung rendah pada materi gerak dasar *lay up*.

Dari hasil observasi pada pembelajaran PJOK terutama pada materi bola basket penggunaan media pembelajaran khususnya yang berbasis teknologi masih jarang diterapkan. Dimana sebenarnya media pembelajaran dapat menjadi daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh Muhammad Noor dalam (Skripsi et al., 1205) yang mengatakan bahwa Media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan jelas. Dengan penggunaan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi. Dan variasi media pembelajaran yang diberikan dapat menjadikan peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

## METODE

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif. (Jaedun, 2011) Mengemukakan bahwa penelitian eksperimen adalah sebuah jenis penelitian dimana dalam penelitian tersebut terdapat pemberian *treatment* kepada kelompok sampel untuk menentukan perbandingan dari suatu kejadian atau keadaan yang diteliti. Dengan jenis penelitian tersebut, peneliti akan memberikan *treatment* kepada kelompok *treatment* sesuai dengan variabel yang digunakan kemudian akan dianalisis data nya dengan bentuk kuantitatif untuk menentukan pengaruh atau dampak yang dihasilkan oleh variabel tersebut. Desain yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah *Pretest-Posttest control group* dimana terdapat kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan serta kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penerapan hypermedia pembelajaran. Dalam penelitian ini *treatment* atau perlakuan yang akan didapatkan oleh kelompok eksperimen yaitu penerapan media pembelajaran hypermedia pada proses pembelajaran lay up shoot bola basket. Kemudian akan dibandingkan hasil belajarnya pada saat *pretest* dan setelah diberikan perlakuan atau *posttest*. Kemudian hasil dari kelompok eksperimen juga akan dibandingkan dengan kelompok kontrol untuk mengetahui adakah pengaruh dari *treatment* yang diberikan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya yang berlokasi di Jl. Kawung No. 9 Surabaya, Kemayoran, Kecamatan Krembangan, Kota Surabaya dengan waktu 4 pertemuan yang terdiri dari pertemuan 1 yaitu *pre-test*, yang dilakukan pada tanggal 15 Mei 2024. pertemuan kedua dan ketiga yaitu kegiatan pembelajaran untuk kedua kelompok sekaligus pemberian *treatment* kepada kelompok eksperimen yang dilaksanakan pada tanggal 20 dan 25 Mei 2024. dan pertemuan keempat adalah pengambilan *post-test* yang dilakukan pada tanggal 6 Juni 2024.

Penelitian ini akan menggunakan seluruh peserta didik kelas VIII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya yang berjumlah 60 orang sebagai populasi. Karena jumlah populasi yang relatif sedikit maka penelitian ini akan menggunakan teknik total sampling yang merupakan sebuah teknik pengambilan sampel dimana sampel yang digunakan jumlahnya sama dengan populasi (Sugiyono, 2020). Kemudian sampel akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen yang akan diberi *treatment* berupa penerapan hypermedia pembelajaran dan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* berupa penerapan hypermedia pembelajaran. Instrumen penelitian adalah alat untuk melakukan pengumpulan informasi serta data dari seluruh responden atau sample yang diteliti dalam sebuah penelitian (Agustina, 2017). Penelitian ini akan meneliti hasil belajar dalam dua ranah yaitu ranah pengetahuan dan keterampilan. Maka penelitian ini akan menggunakan instrumen yang dibagi dalam dua macam yang disesuaikan dengan masing-masing ranah.

Pada ranah pengetahuan instrument yang akan digunakan adalah tes kognitif menggunakan quizizz yang berisi soal tentang lay up shoot bola basket. Tes quizizz yang diberikan berisi 10 butir soal dengan bentuk pilihan ganda yang setiap soalnya akan bernilai 10 poin. Sedangkan pada ranah keterampilan instrumen yang digunakan adalah tes lay up shoot. Tes keterampilan yang akan dilakukan yaitu tester mempraktikkan gerakan lay up shoot bola basket. Caranya yaitu tester berdiri di garis tengah sisi kanan atau kiri lapangan dengan membawa bola basket, kemudian tester melakukan dribble ke arah ring, setelah mencapai garis freethrow dilanjutkan dengan melakukan gerakan lay up shoot dengan langkah yang sesuai. Tester diberikan kesempatan sebanyak 10 kali dengan melakukan gerakan lay up kanan 5 kali dan lay up kiri 5 kali. Penilaian ini dilakukan dengan melihat gerakan lay up shoot yang dilakukan oleh tester (Rosi, 2020). Nilai yang akan diberikan disesuaikan dengan pedoman sebagai berikut.

**Tabel 3 Pedoman Kriteria Kelulusan Tes.**

No	Kriteria
1	Gerakan langkah kaki benar dan bola masuk
2	Gerakan langkah kaki benar dan bola tidak masuk
3	Gerakan langkah kaki salah dan bola masuk
4	Gerakan langkah kaki salah dan bola tidak masuk

**Tabel 3 Pedoman Penskoran**

Skor	Keterangan
1	Apabila gerakan sesuai dengan kriteria nomor 1
2	Apabila gerakan sesuai dengan kriteria nomor 2
3	Apabila gerakan sesuai dengan kriteria nomor 3
4	Apabila gerakan dengan kriteria nomor 4

**Tabel 3 Lembar Penilaian Keterampilan Lay Up Shoot Sisi Kanan dan kiri**

No	Nama Siswa	Tes Keterampilan					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
4							
5							
dst.							

Penelitian ini akan menggunakan teknik untuk mengumpulkan data yang terbagi dalam beberapa tahap. Pelaksanaan penelitian sendiri akan dilaksanakan dalam 4 pertemuan. Tahap-tahap pengambilan data tersebut adalah Tahap Observasi, yaitu Kegiatan yang observasi langsung di lingkungan sekolah serta melakukan wawancara pada guru PJOK di sekolah terkait masalah yang akan digunakan sebagai bahan penelitian. Tahap kedua adalah *Pretest* dimana pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengambil data awal untuk mengetahui data nilai awal dari sampel. Pengambilan data nilai awal dilakukan dengan instrumen penelitian yang telah disiapkan yaitu tes quizizz sebagai nilai pengetahuan serta tes praktek sebagai nilai keterampilan. Tahap ketiga adalah Eksperimen dimana tahap ini dilakukan pemberian treatment berupa media pembelajaran hypermedia kepada kelompok eksperimen. Tahap keempat adalah *posttest*, tahap ini dilakukan pada pertemuan keempat. kegiatan yang dilakukan adalah mengambil penilaian dengan instrument penelitian yang sama dengan yang digunakan pada tahap *pretest* yaitu tes pengetahuan menggunakan quizizz serta tes keterampilan lay up

Penelitian ini juga menggunakan beberapa analisis data untuk mengetahui dampak dari penggunaan hypermedia pembelajaran terhadap hasil belajar lay up shoot bola basket dengan menggunakan SPSS. Beberapa analisis data yang dilakukan adalah menghitung mean, standar deviasi, variasi, uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired t-test*, uji *independent t-test*, dan uji *N-Gain score*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penjelasan sebelumnya, telah dibahas mengenai persiapan dalam pelaksanaan yang berhubungan dengan metode dan teknik pengambilan data. Data yang diperoleh dengan menyebarkan angket motivasi belajar kepada siswa yang menjadi sampel akan dianalisis secara otomatis menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

### Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan sebuah perhitungan dari jumlah nilai awal hingga jumlah nilai akhir. Dimana setelah dihitung akan menemukan jumlah hasil dari perhitungan jumlah nilai awal dan jumlah nilai akhir seperti jumlah nilai-nilai di bawah berikut ini:

**Tabel 4 Hasil Perhitungan Pre-test dan Post-test.**

Deskripsi Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
<b>Mean</b>	41,1905	66,8452	42,7381	54,9405
<b>Standar Deviasi</b>	17,53780	130,878	13,99006	9,00066
<b>Varian</b>	307,574	11,44019	195,722	81,012
<b>Nilai Minimum</b>	20,00	41,25	16,25	40,00
<b>Nilai Maksimal</b>	73,75	87,50	67,50	71,25

Hasil dari penjabaran tabel 4 hasil setelah melakukan pengumpulan data dengan menggunakan instrumen tes pengetahuan dan keterampilan *lay up shoot*. Sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dari kelompok eksperimen nilai *mean* atau rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 41,1905. Sedangkan untuk kelompok kontrol nilai *mean* atau rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 42,7381. Setelah diberikan perlakuan (post-test) dari kelompok eksperimen nilai *mean* atau rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 66,8452. Sedangkan untuk kelompok kontrol nilai *mean* atau rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 54,9405.

**Uji Normalitas**

Uji Normalitas adalah uji yang menghitung apakah hasil dari perhitungan total normal atau tidak, seperti contoh di bawah ini, dimana nilai P-Value >0,05 maka dinyatakan normal dan jika P-Value <0,05 maka dinyatakan tidak normal.

**Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pre-Test Dan Post-Test.**

	Test	Sig	Kesimpulan
<b>Kelompok Eksperimen</b>	Pre-test	.066	Normal
	Post-test	.982	Normal
<b>Kelompok Kontrol</b>	Pre-test	.513	Normal
	Post-test	.631	Normal

Berdasarkan data pada tabel diatas telah didapat hasil dari uji normalitas dimana dalam penghitungannya dengan uji normalitas *Shapiro-wilk*, diketahui bahwa nilai signifikasi pada *pretest* kelompok eksperimen adalah 0.066, sehingga dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai *posttest* dari kelompok eksperimen nilai signifikasinya adalah 0,982, sehingga data tersebut dikatakan berdistribusi normal juga. Kemudian untuk kelompok kontrol nilai signifikasi pada *pretest* adalah 0,513, sehingga dapat dikatakan data berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai *posttest* nilai signifikasinya adalah 0,631, sehingga data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas**

Uji Homogenitas adalah uji yang menghitung apakah hasil dari perhitungan total dikatakan homogen atau tidak, seperti contoh di bawah ini, dimana nilai P-Value >0,05 maka dinyatakan homogen dan jika P-Value <0,05 maka dinyatakan tidak homogen.

**Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas**

	Test	Sig	Kesimpulan
<b>Kelompok Eksperimen</b>	Pre-test	.783	Homogen
	Post-test	.778	Homogen
<b>Kelompok Kontrol</b>	Pre-test	.778	Homogen
	Post-test	.761	Homogen

**T-test (Paired Samples T-test)**

*Paired T-test* merupakan uji untuk menghitung hasil peningkatan nilai serta perbedaan atau perbandingan dari hasil nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil *Paired T-test* yang didapatkan:

**Tabel 7 Hasil Uji Paired Samples T-test Kelompok Kontrol**

Variabel	N	Mean	SD	P-Value
<i>Pre-test</i>	22	42.5000	-0,845	0,407
<i>Post-test</i>	22	53.4659		

Melihat tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok kontrol pada *pretest* adalah sebesar 42.5000 dan untuk nilai *posttest* nya adalah sebesar 53.4659. dari nilai tersebut terlihat adanya perbedaan dimana pada nilai *posttest*nya lebih tinggi atau meningkat dengan selisih sebesar 10.96591 karena nilai sig. (2 tailed) adalah sebesar 0.000 dan nilai tersebut > 0.05. jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dengan *posttest* dari kelompok kontrol.

**Tabel 8 Hasil Uji Paired Samples T-test Kelompok Eksperimen**

Variabel	N	Mean	SD	P-Value
<i>Pre-test</i>	22	42.5000	-0,845	0,407
<i>Post-test</i>	22	53.4659		

Melihat pada tabel tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen pada saat *pretest* adalah 41.1905 dan pada saat *posttest* nilainya adalah sebesar 66.8452. dari nilai tersebut terlihat adanya perbedaan dimana pada nilai *posttest*nya lebih tinggi atau meningkat dengan selisih sebesar 25.65476. karena nilai sig. (2 tailed) adalah 0.000 dimana nilai tersebut > 0.05 jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dengan *posttest* dari kelompok eksperimen.

**T-test (independent Samples T-test)**

Uji-t independent digunakan untuk menghitung perbedaan dari nilai mean antara dua kelompok yang berbeda. Sehingga hipotesis pada sebuah penelitian dapat ditentukan. Dua kelompok yang tidak berpasangan dalam penelitian ini adalah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut adalah hasil *independent T-test* yang didapatkan:

**Tabel 9 Hasil Uji Independent T-test**

Kelompok	N	Mean	SD	Mean Difference	Sig (2 tailed)
<i>Eksperimen</i>	21	66,8452	11,44019	13.1412	.001
<i>Kontrol</i>	22	53,4659	11,17989		

Melihat nilai pada data statistik dan uji t independent di atas maka diketahui bahwa rata-rata dari nilai kelas eksperimen adalah 66,8452 sedangkan rata-rata dari nilai kelas kontrol adalah 53,4659 yang artinya rata-rata dari nilai kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelompok kontrol dengan selisih sebesar 13.3793. apabila dipresentasikan maka perbedaan nilai antara kedua kelompok tersebut adalah 22,24%. Nilai tersebut didapat dengan selisih nilai dikalikan dengan 100, kemudian dibagi dengan rata-rata dari nilai kedua kelompok. Untuk nilai sig. (2 tailed) adalah 0,001. Nilai tersebut < 0,05 yang apabila disesuaikan dengan kriteria dari uji hipotesis ini, maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai dari peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Uji N-Gain**

Uji N-Gain digunakan untuk menghitung efektivitas pengaruh serta peningkatan nilai *Pretest* ke *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 10 Uji N-Gain Score**

Kelompok	N-Gain Mean
Eksperimen	0,3990
Kontrol	0,1720

**Tabel 11 Kriteria Uji N-Gain**

Score	Efek
$0,7 \leq g \leq 1,0$	besar
$0,3 < g \leq 0,7$	sedang
$0,0 < g < 0,3$	kecil
$g = 0$	tidak ada efek
$g < 0$	terjadi penurunan

Melihat dari tabel nilai serta kriteria penilaian *N-Gain score* di atas maka dapat diketahui bahwa nilai dari kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 0,3990 yang berarti nilai tersebut  $> 0,3$  dan  $\leq 0,7$  sehingga dapat dikatakan nilai dari kelompok eksperimen mengalami peningkatan dengan kategori efek sedang. kemudian untuk nilai dari kelompok kontrol juga mengalami peningkatan namun dengan jumlah sebesar 0,1720 dimana nilai tersebut  $> 0,0$  dan  $< 0,3$  sehingga dapat dikatakan nilai dari kelompok kontrol mengalami peningkatan dengan kategori efek kecil. Kemudian setelah mendapatkan nilai *N-Gain Score*, maka akan ditentukan *N-Gain Persen* untuk mengetahui presentase nilai *N-Gain* atau Presentase peningkatan nilai dari masing-masing kelompok. Untuk nilai *N-Gain persen* pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai sebesar 39,90% sedangkan nilai *N-Gain Persen* pada kelompok kontrol menunjukkan nilai sebesar 17,20%.

Setelah dilakukan analisis data, hasil yang didapat menunjukkan data pada pretest, rata-rata nilai yang didapat oleh kelompok eksperimen adalah 41,1905 dan rata-rata nilai pada kelompok kontrol adalah 42,7381. Kemudian pada data posttest, nilai rata-rata dari kelompok eksperimen adalah 66,8452 dan nilai rata-rata dari kelompok kontrol adalah 54,9405. Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai dari dua kelompok tersebut terdapat peningkatan. Hal tersebut dilihat dari uji paired sampel t-test yang dimana nilai sig. (2 tailed) dari kelompok eksperimen adalah 0.000 dimana nilai tersebut  $> 0.05$  sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan antara nilai pretest dengan posttest dari kelompok eksperimen. Kemudian untuk nilai sig. (2 tailed) dari kelompok kontrol adalah 0.000 dan nilai tersebut  $> 0.05$  yang juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kelompok kontrol. Setelah dilakukan uji N-Gain, diketahui bahwa peningkatan nilai dari kelompok eksperimen yang dilihat dari nilai N-Gain mean adalah sebesar 0,3990 dan untuk kelompok kontrol adalah sebesar 0,1720. Setelah melihat kriteria efek N-Gain maka nilai dari kelompok eksperimen mengalami peningkatan dengan kategori sedang dan nilai dari kelompok kontrol mengalami peningkatan dengan kategori kecil. Kemudian setelah dilakukan uji t-independen, hasil yang ditunjukkan menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara nilai kedua kelompok dimana nilai dari kelompok eksperimen lebih tinggi dengan selisih sebesar 13,3793. Hal tersebut dapat terjadi karena peserta didik lebih antusias untuk memperhatikan materi dengan menggunakan media pembelajaran hypermedia daripada menggunakan media LKS. Selain itu, seluruh peserta didik kelas VIII masing-masing mempunyai gadget atau smartphone. Sehingga hypermedia yang berbasis link ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pada media yang diberikan, kapanpun dan dimanapun menggunakan gadget atau smartphone mereka. Nilai selisih yang didapat apabila dipresentasikan maka perbedaan nilai kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol adalah 22,24%. Nilai tersebut didapat dengan selisih nilai dikalikan dengan 100, kemudian dibagi dengan rata-rata dari nilai kedua kelompok. Karena hasil dari uji t-independen menunjukkan nilai sig (2 tailed)  $< 0,05$  sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Dengan hasil analisis data tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh dari penerapan media pembelajaran hypermedia untuk

meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* peserta didik kelas VIII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian dari (R. Aliansyah et al., 2022) di mana penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar *lay up shoot* pada pembelajaran bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanggulangin. Hasil yang didapat pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah dilakukan *posttest* meningkat sebesar 58,2%. Kemudian melihat pada hasil uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan nilai signifikansi yaitu  $\text{Sig. (2tailed)} = 0,000$  yang dimana nilai tersebut  $< 0,05$  sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari media audio visual terhadap tehnik dasar *lay up* peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Purwosari.

Hasil penelitian tersebut memperkuat pemahaman bahwa penggunaan media pembelajaran terutama yang berbasis elektronik dapat mempengaruhi peningkatan keterampilan *lay up shoot*. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Aliansyah adalah jumlah pertemuan untuk pemberian perlakuan pada penelitian dari Aliansyah adalah sebanyak 8 kali pertemuan sedangkan pada penelitian ini hanya sebanyak 2 kali pertemuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemberian *treatment* dengan frekuensi waktu yang lebih lama dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar dengan lebih baik. Sehingga hal tersebut dapat menjadi salah satu faktor mengapa peningkatan nilai pada penelitian ini lebih kecil daripada peningkatan nilai pada penelitian yang dilakukan oleh Aliansyah.

## SIMPULAN

Kesimpulan didapatkan dari hasil penelitian ini bahwa :

1. Ada pengaruh dari penerapan hypermedia terhadap hasil belajar *lay up shoot* peserta didik kelas VIII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya.
2. Besar pengaruh dari penerapan media pembelajaran hypermedia dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bola basket peserta didik kelas VIII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya adalah sebesar 0,783 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar *lay up shoot* bola basket setelah perlakuan sebesar 39,90% yang artinya terdapat peningkatan dengan kategori sedang.

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, berikut adalah saran yang mampu diberikan antara lain:

1. Bagi guru, alangkah baiknya pada saat kegiatan pembelajaran terutama pada materi *lay up shoot* bola basket, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung dalam penyampaian materi supaya peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang diberikan sehingga hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis elektronik khususnya hypermedia
2. Bagi peserta didik, diharapkan agar lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta memperhatikan materi-materi yang disampaikan oleh guru PJOK sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
3. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk menambah frekuensi jumlah pertemuan agar mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah serta Guru PJOK SMP Labschool Unesa 1 Surabaya yang telah memberikan izin serta memberikan arahan dan masukan selama melakukan penelitian. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada pembimbing serta tim penelitian yang telah membantu proses penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2017). Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik pada SMP Uswatun Hasanah Jakarta. *Paradigma*, 19(1), 61–68.  
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/download/1540/1310>
- Akbar, A., & Boihaqi, B. (2020). Analisis Kemampuan Lay up Bola Basket Siswa kelas SMA Negeri

- 4 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serambi Konstruktivis*, 2(1).
- Aliansyah, R., Afrinaldi, R., & Ismaya, B. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Teknik Dasar Lay-Up Pada Pembelajaran Bola Basket. *Jurnal Porkes*, 5(2), 406–415. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6324>
- Frasidik, H. (2017). *Pengembangan media pembelajaran hypermedia untuk meningkatkan high order thinking skill pada materi alat optik SMA*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Hananingsih, W., & Imran, A. (2020). Modul Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6).
- Jaedun, A. (2011). Oleh : Amat Jaedun. *Metodologi Penelitian Eksperimen*, 0–12.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Qoiriyah, N., Susilo, D. A., & Hariyani, S. (2021). Analisis Kesalahan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Prosedur Newman. *Sigma*, 6(2), 156. <https://doi.org/10.36513/sigma.v6i2.1029>
- Rosi, R. (2020). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TUTOR SEBAYA TERHADAP HASIL BELAJAR LAY- UP SHOOT BOLA BASKET ( Studi Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Magetan ) Rosi Nur Rahmawati \*, Abdul Rachman Syam Tuasikal. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 08(01), 185–189.
- Sampurno, H. W., & Suryadi, S. (2020). Perbandingan gaya mengajar komando dengan gaya mengajar diskoveri terhadap hasil belajar menembak (shooting) dalam pembelajaran bola basket. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 9(1), 71–82.
- Sugiyono, 2020. (2020). *Gambaran Pengetahuan Kader Tentang Interpretasi Grafik Pertumbuhan Balita Di Posyandu Desa Losari Kidul*. 3, 33–49.