

ABSTRAK

HADI SOPY. 8176118008. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Bola Basket Berbasis *E-Learning* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Medan. Tesis. Medan: Program Pascasarjana. Universitas Negeri Medan, 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada permainan bola basket untuk siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan. 2) Menguji kelayakan media pembelajaran permainan bola basket berbasis *e-learning* untuk siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *research and development* (R&D) berdasarkan model pengembangan Wasis Dwiyoogo (2018), menjadi 3 tahap sebagai berikut: 1) Tahap analisis, 2) Pengembangan produk *E-learning*, 3) Evaluasi dan uji coba produk, dengan metode kuantitatif deskriptif. Hasil validasi pada ahli materi dinyatakan “sangat baik” dengan rata-rata sebesar 88,6%. Hasil kelayakan validasi media pembelajaran oleh ahli desain media dinyatakan “sangat baik”. Dengan rata-rata sebesar 96,7%. Hasil penilaian yang dilakukan oleh dua orang guru pendidikan jasmani memperoleh hasil jumlah rata-rata sebesar 91,3% dengan kriteria “sangat baik”. Lalu pada uji respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil masing-masing pengujian “sangat baik”. Pada uji perorangan diperoleh hasil sebesar 78,8% dengan kriteria baik, uji kelompok kecil diperoleh hasil sebesar 86,1% dengan kriteria sangat baik, dan hasil pengujian uji lapangan terbatas diperoleh hasil sebesar 90,8% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil pengujian tersebut maka media pembelajaran berbasis *e-learning* telah layak digunakan dalam pengajaran materi bola basket.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Permainan Bola Basket, Berbasis *E-Learning*

ABSTRAK

HADI SOPY. 8176118008. Developing the Learning Media of Basketball Based on E-Learning for students in grade X of SMA Negeri 3 Medan. Thesis. Medan: Prsotgraduate Program, Medan State University, 2021.

This study aims to: 1) Develop the learning media based on E-learning in basketball for class X SMA Negeri 3 Medan. 2) Test the feasibility of learning media for basketball based on E-learning for grade X of SMA Negeri 3 Medan. This type of research is development research based on the development model of Wasis Dwiyoogo (2018), divided into 3 stages as follows: 1) Analysis stage, 2) E-learning product development, 3) Product evaluation and testing, using descriptive quantitative method. The results of the validation on the material experts was declared "very good", with an average of 88.6%. The results of the feasibility of validating instructional media by media design experts were stated to be "very good" with an average of 96.7%. The results of the assessment carried out by two physical education teachers obtained an average number of 91.3% with the criteria of "very good". Then in the test of the student response to the learning media developed, each test results were "very good". In the individual test, the results were 78.8% with good criteria, the small group test was 86.1% with very good criteria, and the results of the limited field test were 90.8% with very good criteria. Based on the tests results, the learning media based on E-Learning is suitable to be used in teaching Basketball material.

Keywords: Learning Media Development, Basketball, E-Learning.