
PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS KURIKULUM MERDEKA DALAM PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BULUTANGKIS DI SMP

Hafidz Musyaffa Charla¹

¹Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Kesehatan,
Universitas Negeri Jakarta

Jl. R.Mangun Muka Raya No.II, RT.II/RW.I4, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota
Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

^{1*}Charlaradifa@gmail.com

Artikel Info

Artikel History:

Received Aug 24, 2025

Revised Aug 24, 2025

Accepted Aug 26, 2025

Keywords:

Media digital
Bulutangkis
Kurikulum Merdeka
Pembelajaran PJOK
Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital interaktif yang mendukung pembelajaran teknik dasar bulutangkis di jenjang SMP berbasis Kurikulum Merdeka. Urgensi penelitian ini didasari oleh kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pendidikan jasmani. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas VIII SMP serta guru PJOK sebagai pengguna utama media. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media digital interaktif yang dikembangkan efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik dasar bulutangkis, seperti servis, netting, dan smash. Selain itu, guru juga merespons positif penggunaan media ini karena mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Rekomendasi dari penelitian ini adalah perlunya integrasi teknologi pendidikan dalam kurikulum pendidikan jasmani agar proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan.

Corresponding Author:

Hafidz Musyaffa Charla

Fakultas Ilmu Keolahragaan Kesehatan, Universitas Negeri Jakarta

Email: Charlaradifa@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan di Indonesia yang bertujuan membentuk kebugaran, keterampilan gerak, serta karakter peserta didik. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya cabang olahraga bulutangkis, siswa dituntut tidak hanya menguasai teori, tetapi juga praktik teknik dasar secara tepat. Namun, dalam pelaksanaannya di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), seringkali guru menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi teknik dasar secara menarik dan efisien, terutama pada kondisi keterbatasan waktu dan sarana pembelajaran (Yulianto et al., 2021).

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk mengembangkan perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat diintegrasikan adalah penggunaan teknologi pendidikan dalam bentuk media digital interaktif. Media ini memungkinkan penyampaian materi dilakukan secara visual dan dinamis, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempercepat pemahaman konsep gerak dalam olahraga (Wulandari & Saputra, 2022).

Menurut Sudrajat dan Wibowo (2023), pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran olahraga telah terbukti efektif meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa. Dalam konteks pembelajaran bulutangkis, penggunaan media yang menampilkan simulasi teknik dasar seperti servis, netting, dan smash, dapat membantu siswa memahami gerakan dengan lebih baik sebelum melakukan praktik langsung di lapangan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Pemilihan model ini bertujuan untuk mengembangkan media digital interaktif secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teknik dasar bulutangkis di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Subjek penelitian terdiri atas Siswa kelas VIII SMP yang mengikuti pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan), berjumlah 30 orang sebagai pengguna media, Guru PJOK, sebagai pengguna utama media dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu: Observasi terhadap kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media, Angket (kuesioner) untuk menjangkau respon siswa dan guru terhadap media digital yang dikembangkan, Wawancara untuk menggali lebih dalam kebutuhan pengguna dan umpan balik terhadap hasil pengembangan media. Instrumen yang digunakan berupa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Kuesioner penilaian media oleh ahli materi dan ahli media (validasi), lembar angket respon pengguna (siswa dan guru), pedoman wawancara. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif persentase untuk menilai kelayakan media, sedangkan data kualitatif dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014).

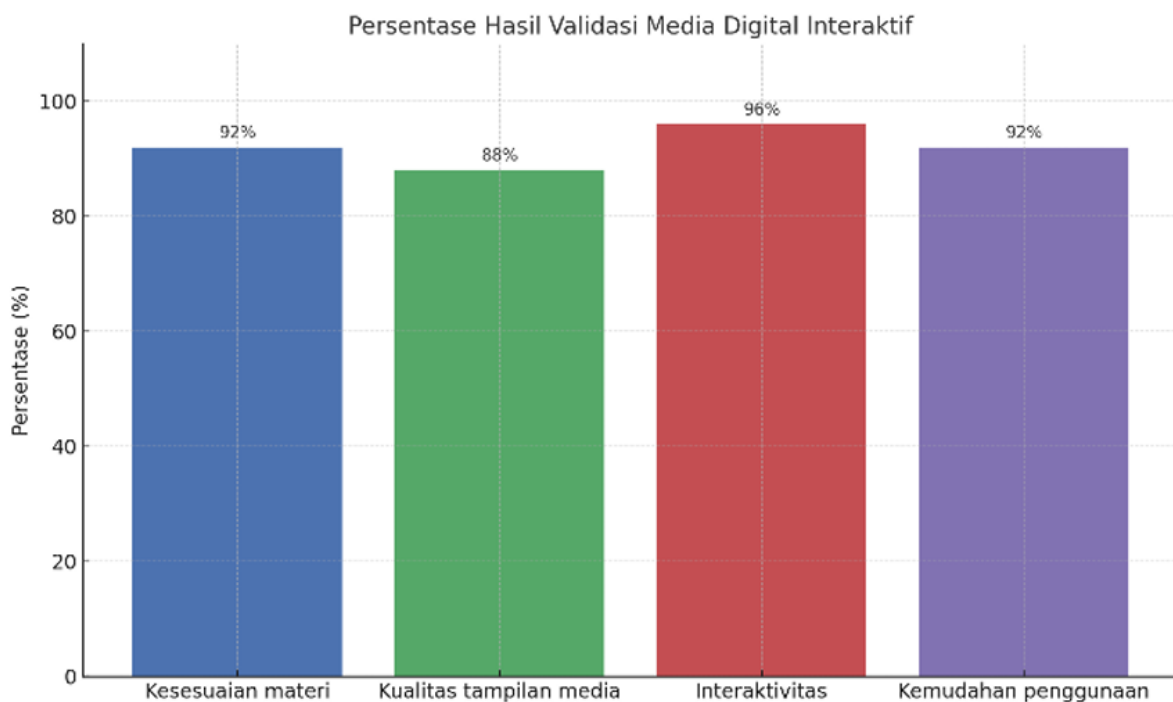
Hasil dan Pembahasan

Prototipe media divalidasi, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinilai “sangat layak” dengan persentase rata-rata sebagai berikut:

Tabel I. Hasil Validasi

No	Aspek Yang DI Nilai	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Presentase
1	Kesesuaian Materi	25	23	92%
2	Kualitas Tampilan	25	22	88%
3	Interaktivitas	25	24	96%
4	Kemudahan Penggunaan	25	23	92%
	Total Rata Rata	100	92	92%

Gambar I. Diagram Hasil Uji Coba



Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital interaktif berbasis Kurikulum Merdeka yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa SMP terhadap teknik

dasar bulutangkis, khususnya pada materi servis, netting, dan smash. Validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan, dan uji coba terbatas membuktikan adanya peningkatan partisipasi serta ketertarikan siswa dalam pembelajaran PJOK. Media ini juga mendapat respon positif dari guru karena dapat memperjelas penyampaian materi secara visual, menarik, dan sesuai dengan konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek. Rekomendasi dari penelitian ini adalah agar pengembangan media serupa terus dilakukan untuk cabang olahraga lainnya, serta perlunya pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran agar integrasi media digital di sekolah semakin optimal dan merata.

Referensi

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Rahmawati, I., & Kurniawan, D. (2023). Integrasi teknologi dalam pendidikan jasmani di masa transisi pasca-pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan Olahraga*, 5(1), 45–52. <https://doi.org/10.1234/jtpo.v5i1.9876>
- Sudrajat, A., & Wibowo, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar PJOK. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 12(2), 101–110.
- Wulandari, S., & Saputra, H. (2022). Pengaruh media digital berbasis animasi terhadap hasil belajar olahraga. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 7(3), 58–65.
- Yulianto, T., Rachman, A., & Kurniasih, D. (2021). Analisis kesulitan guru dalam mengajarkan teknik dasar bulutangkis di sekolah menengah pertama. *Jurnal Olahraga Sekolah*, 3(2), 32–39.