

Pengembangan Media Pembelajaran Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu sebagai Inovasi Pembelajaran PJOK

Monika Wara Mundisari^{1*}, Ujang Rohman¹, Yoso Wiyarno¹

¹Program Studi Magister Pendidikan Jasmani, FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

*Correspondence author, email: stevio.ich4@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) serta mengetahui tingkat kelayakan dan respons murid terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian dalam bentuk uji coba kelompok kecil dan kelompok besar murid SMP Negeri 1 Pabelan, Semarang. Teknik pengumpulan data: melalui observasi, wawancara, dokumentasi, analisis kebutuhan, validasi ahli, dan angket respons murid, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi memperoleh rerata 86% dan ahli media 94%. Uji coba kelompok kecil memperoleh rerata 88%, sedangkan kelompok besar mencapai 93%. Pada uji kelompok besar, respons tertinggi terdapat pada aspek desain dan tampilan media sebesar 97%, minat dan motivasi 95%, efektivitas 93%, dan usability 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media layak digunakan karena memiliki desain menarik, aman, mudah digunakan, dan mampu mendukung keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran keterampilan melempar. Dengan demikian, media Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PJOK yang inovatif, menarik, dan interaktif.

Info Artikel

Diajukan: 2026-08-27

Diterima: 2026-09-27

Diterbitkan: 2026-09-28

Kata Kunci

cakram golf; gate kayu; media pembelajaran

Copyright (c) 2026 Monika Wara Mundisari, Ujang Rohman, Yoso Wiyarno

Jurnal KEJAORA is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License



PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan ruang belajar yang memberi kesempatan kepada murid untuk mengembangkan kemampuan gerak sekaligus aspek pengetahuan, interaksi sosial, dan karakter. Dalam pelaksanaannya, keberagaman media dan aktivitas pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi pengalaman belajar murid. Keterbatasan variasi aktivitas berpotensi membuat pembelajaran kurang dinamis dan monoton, sehingga diperlukan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Sejalan dengan itu, persepsi murid terhadap pembelajaran PJOK perlu diperhatikan karena pengalaman belajar yang positif berkaitan dengan keterlibatan murid selama proses pembelajaran (Fiqqi et al., 2023).

Salah satu pendekatan permainan yang dapat digunakan adalah memasukkan unsur media pembelajaran ke dalam aktivitas PJOK, yaitu olahraga cakram golf (*disc golf*). Cakram golf (*disc golf*) merupakan olahraga yang mengadaptasi konsep permainan golf tradisional, namun menggunakan cakram terbang (*flying disc*) sebagai alat utama yang dilempar menuju target keranjang (*gate kayu*)

dengan tujuan mencapai sasaran lemparan seminimal mungkin. Olahraga ini dilakukan melalui rangkaian aktivitas melempar yang melibatkan koordinasi tubuh, keseimbangan, serta pengambilan keputusan selama permainan berlangsung (Nelson et al., 2015). Permainannya dilakukan dengan cara melempar cakram dari titik awal menuju sasaran tertentu dengan tujuan mencapai target tersebut dengan jumlah lemparan seminimal mungkin. Sasaran dalam permainan cakram golf dapat berupa keranjang, target khusus, maupun media lain yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan. Karakteristik permainannya yang sederhana namun menantang, menjadikan cakram golf mudah dipahami dan dimainkan oleh berbagai kalangan, termasuk murid di lingkungan sekolah. Lebih lanjut, (Nelson et al., 2015) menjelaskan bahwa cakram golf (*disc golf*) merupakan olahraga yang berkembang pesat dan dapat dimainkan oleh berbagai kelompok usia serta tingkat kemampuan fisik. Karakteristik tersebut menjadikan cakram golf sebagai aktivitas yang inklusif, fleksibel, dan relatif aman, serta tidak memerlukan fasilitas khusus maupun peralatan yang mahal. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, pemanfaatan media yang konkret juga dapat membantu guru menghadirkan pengalaman belajar yang lebih terarah dan mudah dipahami, khususnya pada materi yang menuntut penguasaan keterampilan gerak (Y. Anggraini et al., 2023).

Pendekatan berbasis permainan memungkinkan aktivitas pembelajaran dikemas melalui pengalaman langsung, tantangan, dan interaksi, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pengulangan teknik, tetapi juga memberi ruang bagi murid untuk terlibat secara aktif (Prasetyo & Hasan, 2025).



(a) Cakram Golf



(b) Target (gate kayu)

Gambar.1 Media Pembelajaran Cakram Golf

Kondisi ini menunjukkan bahwa cakram golf memiliki potensi besar untuk diadaptasi sebagai media pembelajaran PJOK di sekolah, sehingga murid dapat memperoleh pengalaman gerak secara langsung sekaligus menghadapi tantangan, menentukan strategi, dan berinteraksi dengan lingkungan belajar. Adi et al. (2022) menjelaskan bahwa variasi permainan dapat digunakan untuk mengurangi pembelajaran yang monoton serta membantu perkembangan kemampuan psikomotor, afektif dan kognitif. Dengan demikian, penggunaan permainan dapat menjadi pilihan untuk memperkaya bentuk aktivitas pembelajaran PJOK.

Olahraga cakram golf (*disc golf*) merupakan media pembelajaran yang berpotensi dikembangkan dalam pembelajaran PJOK. Permainannya mengombinasikan keterampilan melempar, koordinasi mata dan tangan, konsentrasi, serta strategi untuk mencapai sasaran tertentu. Namun, cakram golf implementasi dalam pembelajaran PJOK di lapangan masih menghadapi keterbatasan media dan sarana pendukung yang belum mampu memberikan pengalaman bermain secara terstruktur dan menarik. Kondisi tersebut mendorong perlunya pengembangan media target lempar cakram yang jelas dan menantang dengan mempertimbangkan pentingnya inovasi pembelajaran PJOK melalui permainan cakram golf dengan sistem gate kayu sebagai target, sehingga merespons kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan target yang konkret juga memiliki relevansi dengan karakter permainan target, karena keberadaan sasaran memberikan arah terhadap aktivitas gerak dan memungkinkan murid memusatkan perhatian pada ketepatan gerakan (Karuniawati et al., 2025).

Rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada studi kasus dalam pembelajaran PJOK



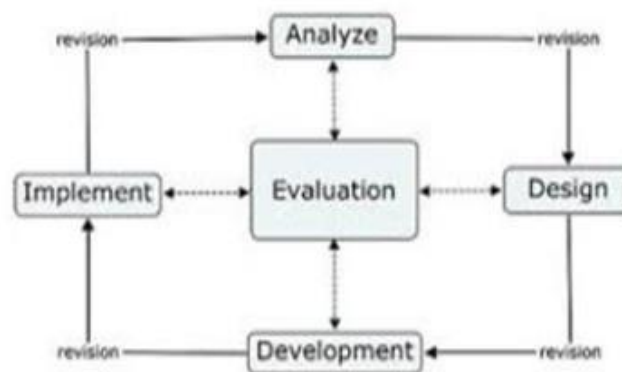
berbasis olahraga cakram golf dengan sistem gate kayu untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterampilan motorik murid secara signifikan agar respon murid lebih tertarik dan interaktif. Sebagai solusi, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran cakram golf dengan sistem gate kayu. Gate kayu berfungsi sebagai target atau rintangan yang harus dilewati cakram sehingga memberikan tujuan yang jelas dalam aktivitas melempar sekaligus menghadirkan tantangan bagi murid untuk membangun situasi belajar yang memiliki sasaran, aturan, dan tantangan. Atas dasar itu, penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran cakram golf dengan sistem gate kayu sebagai alternatif target atau sasaran yang dituju yang dapat menciptakan suasana pembelajaran PJOK yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Inovasi pembelajaran PJOK menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Inovasi pembelajaran adalah upaya pembaruan dalam sistem dan proses pembelajaran dengan berbagai metode, pendekatan dan sarana serta prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yulianingsih et al., 2024). Selain itu, penelitian oleh (Ludira et al., 2025) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK yang sebelumnya bersifat konvensional. Selain itu, penggunaan media *game-based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan interaksi sosial peserta didik dalam pembelajaran PJOK, sehingga game menjadi salah satu strategi inovatif yang layak diterapkan dalam konteks pembelajaran jasmani modern (D. R. Anggraini et al., 2025). Pengembangan media tersebut juga sejalan dengan prinsip penelitian dan pengembangan yang menempatkan identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba, dan evaluasi sebagai rangkaian penting dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Erlina, 2017).

Kebaruan (novelty) hasil penelitian ini adalah produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran cakram golf (*disc golf*) dengan sistem gate kayu yang dilengkapi dengan panduan penggunaan media, sehingga dapat digunakan secara efektif oleh guru PJOK sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah, yang akan membantu para guru PJOK dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan inovatif.

Kajian tentang disc golf juga menunjukkan bahwa olahraga ini dapat dikaji dari aspek karakteristik permainan, aktivitas fisik, kesejahteraan, dan lingkungan. Menickelli & Pickens (2016) membahas karakteristik permainan disc golf, sedangkan (Ryan & Tulusso, 2024) mengkaji aktivitas fisik serta kesejahteraan yang berkaitan dengan disc golf. (Trendafilova et al., 2011) menyoroti aspek ekologis dalam aktivitas disc golf. Pertimbangan tersebut relevan dalam konteks sekolah karena media yang dikembangkan perlu sederhana, aman, mudah dipindahkan, dan sesuai dengan kondisi lingkungan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini berfokus pada pengembangan inovasi pembelajaran PJOK menggunakan media pembelajaran cakram golf (*disc golf*) dengan sistem gate kayu dengan mengadopsi model ADDIE (Branch, 2009). Model ADDIE dapat diterapkan untuk pengembangan berbagai elemen dalam kegiatan belajar, strategi, metode, media, dan materi pembelajaran. Prosedur dan alur model ADDIE terdiri dari tahap, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluation. Penggunaan ADDIE merupakan pendekatan yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.



Gambar 2. Kerangka Berfikir Model ADDIE (Branch, 2009)

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE yang meliputi langkah-langkah berikut:

1. Analysis

Pada tahap Analysis, peneliti memetakan kondisi awal pembelajaran yang berkaitan dengan kebutuhan media PJOK. Analisis mencakup kebutuhan murid, karakteristik pembelajaran, ketersediaan media, serta potensi penggunaan permainan cakram golf sebagai aktivitas pembelajaran. Hasil analisis kemudian digunakan sebagai acuan dalam menetapkan karakteristik produk.

2. Design

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun konsep media Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu. Perancangan meliputi bentuk dan ukuran gate, desain cakram, lintasan permainan, aturan permainan, serta perangkat pendukung berupa buku panduan. Rancangan disusun dengan mempertimbangkan keamanan, kemudahan penggunaan, daya tarik, dan karakteristik murid SMP.

3. Development

Rancangan awal diwujudkan menjadi produk, kemudian dilakukan validasi oleh dua ahli, yaitu:

- Ahli materi PJOK Dosen Universitas Doktor Nugroho Magetan.
- Ahli media pembelajaran Dosen Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

Penilaian menggunakan angket tertutup dengan skala Likert yang mencakup isi, desain, keamanan, dan penggunaan media. Hasil penilaian digunakan untuk menentukan bagian produk yang perlu diperbaiki sebelum uji coba. Proses validasi dan revisi menjadi bagian penting untuk memastikan kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran, karakteristik pengguna, dan aspek keterpakaian di lapangan (Chantika et al., 2023). Model ADDIE memberikan alur pengembangan yang sistematis karena setiap tahap dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan produk sebelum diterapkan secara lebih luas (Safitri & Aziz, 2022)

4. Implementation

Produk yang telah direvisi kemudian diujicobakan kepada murid kelas VII SMP Negeri 1 Pabelan. Respons murid dikaji melalui beberapa aspek, yaitu minat dan motivasi, usability, efektivitas pembelajaran, serta desain dan tampilan media.

5. Evaluation

Analisis persentase digunakan untuk memberikan gambaran kuantitatif mengenai tingkat kelayakan produk pada setiap aspek penilaian. Penggunaan analisis deskriptif dalam penelitian pengembangan memungkinkan hasil validasi dan respons pengguna disajikan secara terukur sehingga dapat menjadi dasar dalam menentukan kelayakan produk (Cholis dan Yunus, 2019)

Evaluasi akhir dilakukan dengan mempertimbangkan hasil validasi ahli dan respons murid



sehingga diperoleh produk akhir media pembelajaran Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu yang sesuai dengan tujuan pengembangan. Evaluasi melibatkan penggunaan lembar penilaian oleh para validator, input dari guru mata pelajaran PJOK, tanggapan dari murid melalui angket, serta hasil dari implementasi Inovasi Pembelajaran PJOK melalui penggunaan Media Pembelajaran Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu di SMP Negeri 1 Pabelan, Semarang. Sejumlah kegiatan meliputi; validasi, uji coba lapangan, subjek uji coba, data, serta instrumen telah dilaksanakan sebagai bagian dari uji coba produk Pengembangan Media Pembelajaran Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu di SMP Negeri 1 Pabelan, Semarang, yang dijadikan standar dalam penelitian dan pengembangan. Setelah diketahui hasil validasi Media Pembelajaran Cakram Golf, dilakukan analisis perhitungan persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Total Skor (X)}}{\sum \text{Skor Maksiman (Y)}} \times 100\%$$

Adapun kriteria penilaian hasil analisis, dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Analisis (Cholis dan Yunus, 2019)

Persentase (%)	Kriteria
0 - 20	Sangat Tidak Baik
21 - 40	Tidak Baik
41 - 60	Cukup
61 - 80	Baik
81 - 100	Sangat Baik

Hasil validasi berdasarkan analisis persentase dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu layak digunakan bila hasilnya 61 – 80% (baik) dan sangat layak digunakan bila hasilnya 81 – 100% (sangat baik) .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aspek keamanan dan kemudahan penggunaan menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media PJOK, terutama karena media digunakan secara langsung oleh murid dalam aktivitas gerak. Hal tersebut sejalan dengan pengembangan media permainan PJOK yang menekankan perlunya desain produk yang sesuai dengan karakteristik pengguna dan konteks pembelajaran sekolah (Firmantomo et al., 2025)

Produk yang dihasilkan berupa media cakram golf dengan sistem gate kayu. Komponen produk terdiri atas gate sebagai sasaran lemparan cakram terbang (*flying disc*), lintasan permainan, dan buku panduan. Media dirancang agar mudah dipasang dan dipindahkan, aman digunakan, serta memberikan sasaran yang jelas untuk aktivitas melempar.

Penilaian kelayakan dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba kepada murid. Berikut disajikan hasil penelitian beserta hasil uji coba terhadap media yang dikembangkan, Media Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu sebagai inovasi pembelajaran PJOK:

Tabel 2. Hasil Validasi dan Uji Produk Media Pembelajaran Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu.

No.	Validasi	Subjek coba	Rerata Presentasi	Kriteria
1	Ahli Materi	1 orang dosen	86%	Sangat Baik
2	Ahli Media	1 orang dosen	94%	Sangat Baik
3	Uji Coba Kel. Kecil	22 orang murid	88%	Sangat Baik
4	Uji Coba Kel. besar	64 orang murid	93%	Sangat Baik

Dari hasil validasi dan uji coba produk, kriteria kelayakan penggunaan media pembelajaran Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu sebagai bentuk inovasi pembelajaran PJOK menunjukkan bahwa



kriteria validator ahli materi 86% dan ahli media 94% berkategori sangat baik. Sedangkan hasil uji coba pada kelompok kecil murid sebesar 88% dan kelompok besar murid sebesar 93% berkategori sangat baik. Hasil tersebut berada di rentang 81–100% (sangat baik), sehingga layak untuk digunakan sebagai inovasi pembelajaran PJOK di sekolah.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tujuan pembelajaran, karakteristik murid, kemudahan penggunaan, dan tampilan serta keamanan media, sehingga dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK di sekolah.

Pembahasan

Pengembangan media Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu didasarkan pada kebutuhan murid terhadap pembelajaran PJOK yang lebih variatif dan menarik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 89,8% murid membutuhkan media pembelajaran baru yang lebih menarik, 97,7% lebih bersemangat apabila pembelajaran menggunakan permainan, dan 88,6% tertarik pada permainan yang memiliki target. Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan media yang menggabungkan aktivitas melempar dengan sasaran konkret berupa gate kayu. Penggunaan permainan sebagai bagian dari pembelajaran juga sejalan dengan (Fauziah, 2025) yang mengindikasikan bahwa pendekatan *game-based learning* mampu membantu partisipasi murid dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi, yang berasal dari dosen Universitas Doktor Nugroho Magetan, serta ahli media yang berasal dari dosen Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, penilaian yang dilakukan oleh validator menunjukkan persentase sebesar 86% dari ahli materi dan 94% dari ahli media terhadap media yang dikembangkan, sehingga produk dinilai sangat layak untuk diuji coba. Penilaian ahli materi mencakup kesesuaian dengan kurikulum, kualitas materi gerak, kejelasan materi, dan kelayakan media, sedangkan ahli media menilai aspek desain, keterbacaan, kelayakan alat, serta interaktivitas. Hasil tersebut mendukung pandangan (Sadiman, 2010) bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dan menciptakan proses belajar yang lebih menarik.

Pada tahap uji coba kelompok kecil yang melibatkan 22 murid, persentase keseluruhan sebesar 88%. Aspek minat dan motivasi memperoleh nilai tertinggi, yaitu 99%, yang menunjukkan bahwa murid memberikan respons positif terhadap penggunaan permainan cakram golf. Namun, aspek usability hanya mencapai 77% dan masih ditemukan kesulitan pada saat pertama kali memainkan permainan. Temuan tersebut menjadi dasar revisi berupa perbaikan petunjuk penggunaan, penambahan demonstrasi teknik dasar, pemberian latihan awal, dan penyempurnaan mekanisme permainan. Hal ini sejalan dengan (Ningsih, 2024) yang mengidentifikasi pendekatan permainan sebagai salah satu metode alternatif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi murid dalam pembelajaran PJOK.

Setelah dilakukan revisi, uji coba kelompok besar terhadap 64 murid menghasilkan persentase keseluruhan sebesar 93%. Respons positif terlihat pada minat dan motivasi, usability, efektivitas pembelajaran, serta desain media. Aspek usability mencapai 88%, sedangkan efektivitas media mencapai 93% dan desain serta tampilan mencapai 97%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan berdasarkan uji kelompok kecil dapat meningkatkan penerimaan dan kemudahan penggunaan media pada tahap uji kelompok besar. Hasil tersebut juga konsisten dengan penelitian mengenai pembelajaran berbasis permainan yang menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat mendukung motivasi dan partisipasi murid dalam pembelajaran PJOK (Ludira et al., 2025; Nadila Nurul Fauziah, 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan (Sadiman, 2010) bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana dalam menyajikan pesan dan materi pembelajaran kepada murid serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan cakram golf dengan sistem gate kayu memberikan pengalaman belajar yang menggabungkan aktivitas melempar dengan sasaran dan unsur permainan, sehingga murid tidak hanya melakukan latihan gerak secara berulang, tetapi juga menghadapi tantangan untuk mencapai target. Karakteristik tersebut sesuai dengan konsep cakram *golf* yang menempatkan lemparan cakram menuju sasaran sebagai bagian utama permainan (Justin Menickellia, David Barney, Dan Grube, 2016). Selain itu, pendekatan permainan dalam pembelajaran PJOK dapat menjadi alternatif untuk mendorong partisipasi dan motivasi murid (Ningsih, 2024).



Secara keseluruhan, temuan penelitian, menunjukkan bahwa cakram golf dengan sistem gate kayu merupakan media pembelajaran yang layak dan menarik untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran PJOK, terutama dalam pembahasan materi aktivitas gerak lokomotor dan gerak manipulatif keterampilan melempar. Media ini memberikan alternatif pembelajaran yang lebih variatif dengan memadukan keterampilan gerak, sasaran, dan permainan dalam satu aktivitas pembelajaran. Dari sisi karakteristik produk, penggunaan gate sebagai sasaran juga memperkuat unsur permainan target dan memberikan struktur yang lebih jelas dalam pelaksanaan aktivitas, sementara desain media yang dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah mendukung penerapan pembelajaran yang fleksibel (Sabila et al., 2025).

Secara keseluruhan, media pembelajaran cakram golf dengan sistem gate kayu telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan kelayakan penggunaan sebagai media pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, media ini berpotensi menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru PJOK untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan interaktif yang berpusat pada murid. Pengembangan media yang sederhana dan mudah digunakan juga penting karena persepsi murid terhadap pembelajaran PJOK tidak hanya berkaitan dengan kesenangan, tetapi juga dengan kejelasan aktivitas, keterlibatan, dan pengalaman menggunakan media selama pembelajaran.

Literatur mengenai media pembelajaran berbasis permainan pada jenjang sekolah menunjukkan bahwa pengembangan media dapat diarahkan pada aktivitas yang kontekstual dan sesuai karakteristik peserta didik (Wulandari, 2020). Pemanfaatan media yang kontekstual juga dapat mendukung pengalaman sosial dan karakter dalam pembelajaran PJOK (Tinjo et al., 2025).

Temuan penelitian ini perlu dipahami sebagai bukti kelayakan dan penerimaan media, bukan sebagai bukti peningkatan hasil belajar atau kebugaran jasmani secara eksperimental. Hal tersebut sesuai dengan ruang lingkup penelitian pengembangan yang menitikberatkan pada kualitas produk, kelayakan, kepraktisan, dan respons pengguna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan Media Pembelajaran Cakram Golf dengan Sistem Gate Kayu sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran PJOK, temuan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media cakram golf dengan sistem gate kayu merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta mampu menunjang proses pembelajaran PJOK, khususnya dalam materi aktivitas gerak manipulatif keterampilan melempar.
2. Media dinyatakan sangat layak, Berdasarkan validasi, produk memperoleh penilaian 86% dari ahli materi dan 94% dari ahli media.
3. Hasil uji coba menunjukkan respons positif dari murid, dengan persentase kelompok kecil sebesar 88% dan kelompok besar sebesar 93%, sehingga Media ini dinilai layak untuk dapat digunakan sebagai alternatif untuk menunjang kegiatan pembelajaran PJOK di tingkat SMP.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Program Studi Magister Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Bapak Martinus Ludira Imok Putra, S.Pd., M.Pd., yang memberikan saran dan masukan secara konstruktif dan inovatif dalam pengembangan media, serta rekan-rekan sejawat SMP Negeri 1 Pabelan yang memberikan semangat selama studi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. P. P., Satyawan, I. M., Putu, N., & Sucita, D. (2022). *Permainan Tematik dalam Pembelajaran Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pendidikan*. 5(2), 189–196.
- Anggraini, D. R., Syahbana, M. A., Marpaung, M. H., Nst, S., Mendrofa, R., & Pertiwi, D. N. (2025). *Education Achievment: Journal of Science and Research*. 6(1), 400–406.
- Anggraini, Y., Rachman, A., Tuasikal, S., & Subagio, I. (2023). *Jurnal Kejaora : Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga* PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK PADA MATERI KEBUGARAN. 8(November), 249–254.



- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
- Chantika, P., Dewi, C., Wijaya, M. A., & Mashuri, H. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Atletik Lempar Cakram Pada Peserta Didik Menengah Pertama*. 5(April), 10–18.
- Cholis dan Yunus. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK MANUFAKTUR DI SMKN 2 SURABAYA*. 139–144.
- Erlina, E. E. (2017). Inovasi Pembelajaran Melalui Penelitian Dan Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 121–148. <https://doi.org/10.24042/albayan.v8i1.356>
- Fiqqi, A., Zabidi, F., Yudasmar, D. S., & Darmawan, A. (2023). *Persepsi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Students ' perceptions of the implementation of physical education learning sports and health* Abstrak. 2, 115–128.
- Firmantomo, A., Jasmani, P., Dasar, S., Interaktif, P., Motorik, K., & Indonesia, R. (2025). *Jurnal Kejaora : Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga Pengembangan Permainan Firedorr Games dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga , dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar*. 10(April), 6–13.
- Justin Menickellia, David Barney, Dan Grube, C. C. (2016). *International Journal of PHYSICAL EDUCATION , FITNESS AND SPORTS Full Length Article Disc Golf and Walking Benefits : A Pedometer-Based Physical Activity Assessment*. Cdc, 1–5. <https://doi.org/10.26524/1611>
- Karuniawati, A., Jasmani, P., Rekreasi, K., & Surabaya, U. N. (2025). *Pengaruh Permainan Target Games terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 42 Surabaya*. 9, 11844–11854.
- Ludira, M., Putra, I., Muhyi, M., Jasmani, P., Game, B., & Jasmani, K. (2025). *Jurnal Kejaora : Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga Pengembangan Board Game Jumanji Physical Fitness sebagai Inovasi Pembelajaran*. 10(November), 269–273.
- Menickelli, J., & Pickens, R. (2016). *Definitive Guide to Disc Golf*. Google Books.
- Nadila Nurul Fauziah. (2025). Application of The GameBased Learning Model to Increase Student Learning Participation in PJOK Learning. *JURNAL MASTER PENJAS & OLAHRAGA*, 6(2), 732–738.
- Nelson, J. T., Jones, R. E., Runstrom, M., & Hardy, J. (2015). *Disc Golf , a Growing Sport Description and Epidemiology of Injuries*. 1–5. <https://doi.org/10.1177/2325967115589076>
- Ningsih, E. P. (2024). Analisis Peran Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pelajaran PJOK. *Journal of Salutare*, 1(1), 28–34. <https://doi.org/10.62872/cjja3559>
- Prasetyo, D. A., & Hasan, M. (2025). *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Pendidikan PJOK*. 2(January 2024), 187–192.
- Ryan, & Tulusso, D. (2024). *THE EFFECT OF DISC GOLF ON PHYSICAL AND PSYCHOLOGICAL WELL-BEING*. International Journal of Exercise Science: Conference Proceedings: Vol. 16: Iss. 3, Article 351.
- Sabila, P., Buay, S., Bhakti, Y. H., & Suhariyanti, M. (2025). *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga Pengembangan Strategi Pembelajaran PJOK Inovatif dan Efektif di Sekolah Menengah Atas : Studi Kasus di SMAN 2 Kotabumi*. 6(2), 395–402.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan. dan Pemanfaatannya*. Rajawali.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Tinjo, I., Vai, A., & Hidayat, H. (2025). Upaya Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SMP Negeri 19. *Journal Sport Science Indonesia*, 4(4), 79–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.31258/jassi.4.4.79-86>
- Trendafilova, S. A., Waller, S. N., & Trendafilova, S. A. (2011). *Assessing the Ecological Impact Due to Disc Golf*. 8, 35–64. <https://doi.org/10.5199/ijsmart-1791-874X-8c>
- Wulandari, A. D. (2020). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang. *Eprints UNY*, 4(1), 1–18.



- Yulianingsih, I., Ghani, M. Al, & Nugraheni, W. (2024). Gating Training Model Using a Gating Drill Tool to Improve Gating Accuracy for Pamulang Woodball Club in South Tangerang City. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 4(3), 333–338.