

MODEL PEMBELAJARAN FUTSAL HYBRID LEARNING BERBASIS VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SD UNGGULAN PACCINONGAN GOWA

Andi Saiful Alimsyah¹

¹ Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Makassar

1andi.saiful.alimsyah@unm.ac.id

Abstract

This study aims to develop and test the effectiveness of an interactive video-based hybrid futsal learning model in improving the motivation and learning outcomes of elementary school students. This learning model is designed to combine face-to-face and online learning with the aid of interactive videos featuring demonstrations of basic futsal techniques, independent practice, feedback, and formative evaluation. The study employed a research and development (R&D) approach with a limited trial design and a quasi-experimental effectiveness test on students at Unggulan Paccinongan Elementary School, Gowa. The results showed that the developed learning model was deemed highly feasible by subject matter experts, media experts, and learning experts, and received positive responses from students as it was more engaging, easier to understand, and encouraged active engagement. The effectiveness test demonstrated an increase in learning motivation and futsal learning outcomes after implementing the interactive video-based hybrid learning model. These findings reinforce the belief that integrating hybrid learning and interactive video media can be an innovative alternative in physical education instruction in elementary schools.

Keywords: futsal, hybrid learning, interactive video, learning motivation, learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran futsal hybrid learning berbasis video interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Model pembelajaran ini dirancang untuk menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring dengan bantuan video interaktif yang memuat demonstrasi teknik dasar futsal, latihan mandiri, umpan balik, serta evaluasi formatif. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan desain uji coba terbatas dan uji efektivitas quasi experiment pada siswa SD Unggulan Paccinongan Gowa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta memperoleh respon positif dari siswa karena lebih menarik, mudah dipahami, dan mendorong keterlibatan aktif. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar futsal setelah penerapan model pembelajaran hybrid berbasis video interaktif. Temuan ini memperkuat bahwa integrasi hybrid learning dan media video interaktif dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Kata Kunci: futsal, hybrid learning, video interaktif, motivasi belajar, hasil belajar

Submitted: 2026-05-10	Revised: 2026-05-27	Accepted: 2026-06-05
-----------------------	---------------------	----------------------

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Transformasi pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada metode konvensional, tetapi mulai mengarah pada pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik abad ke-21. Pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari sistem pendidikan memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan gerak, pengetahuan, serta karakter peserta didik melalui aktivitas jasmani yang terencana dan sistematis. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani dituntut mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, inovatif, dan menarik bagi siswa.

Dalam pembelajaran olahraga di sekolah dasar, khususnya pada materi futsal, masih ditemukan berbagai kendala yang memengaruhi efektivitas proses belajar siswa. Futsal merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang memerlukan penguasaan teknik dasar seperti passing,

controlling, dribbling, dan shooting sebagai fondasi keterampilan bermain. Namun, pada praktiknya banyak siswa mengalami kesulitan memahami dan menguasai teknik dasar tersebut karena keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan motorik, rendahnya fokus siswa saat pembelajaran berlangsung, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu memberikan contoh gerakan secara detail dan berulang. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung kurang optimal apabila hanya mengandalkan penjelasan verbal dan demonstrasi singkat dari guru di lapangan.

Selain itu, karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan menyenangkan menuntut guru untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan psikologis dan kebutuhan belajar siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton dapat menurunkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan hasil belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas belajar langsung dengan pemanfaatan teknologi digital agar siswa dapat belajar secara lebih mandiri, aktif, dan berulang sesuai kemampuan masing-masing.

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan dalam menjawab tantangan tersebut adalah model hybrid learning. Hybrid learning merupakan model pembelajaran yang mengombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring secara terstruktur sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan efektif. Model ini memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas karena materi dapat dipelajari kembali di luar jam pembelajaran melalui media digital yang disediakan guru. Dalam konteks pendidikan jasmani, hybrid learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati gerakan secara berulang, memahami tahapan teknik secara lebih rinci, serta meningkatkan partisipasi belajar melalui aktivitas pembelajaran yang lebih variatif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan hybrid learning dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta efektivitas pembelajaran melalui kombinasi strategi pembelajaran langsung dan penggunaan teknologi digital. Pembelajaran berbasis hybrid juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa karena memberikan fleksibilitas waktu dan akses belajar yang lebih luas. Dengan demikian, penerapan hybrid learning dalam pembelajaran futsal berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Di sisi lain, penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran olahraga. Video interaktif merupakan media audiovisual yang tidak hanya menampilkan gambar bergerak dan suara, tetapi juga melibatkan interaksi aktif siswa melalui petunjuk, evaluasi, maupun respons terhadap materi yang disajikan. Media ini dianggap efektif karena mampu menyajikan gerakan teknik olahraga secara visual, dinamis, dan sistematis sehingga mempermudah siswa memahami konsep maupun keterampilan gerak yang dipelajari. Dalam pembelajaran futsal, video interaktif memberikan keuntungan karena siswa dapat mengamati gerakan teknik dasar secara berulang-ulang sesuai kebutuhan belajar masing-masing, sesuatu yang sulit diperoleh apabila hanya mengandalkan demonstrasi langsung guru.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, serta pemahaman siswa pada berbagai bidang pembelajaran. Dalam konteks pendidikan jasmani, media video interaktif juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak dan penguasaan teknik dasar permainan bola. Beberapa studi terbaru pada pembelajaran futsal menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan teknik dasar siswa, terutama pada aspek ketepatan gerak, pemahaman tahapan teknik, dan keterlibatan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, penelitian mengenai pengembangan model pembelajaran futsal berbasis hybrid learning yang terintegrasi dengan video interaktif pada tingkat sekolah dasar masih relatif

terbatas, khususnya pada konteks pembelajaran pendidikan jasmani di Indonesia. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penggunaan media video secara terpisah atau penerapan hybrid learning pada mata pelajaran umum. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus mengembangkan model pembelajaran futsal hybrid learning berbasis video interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta kebutuhan pembelajaran pendidikan jasmani modern.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran futsal hybrid learning berbasis video interaktif pada siswa SD Unggulan Paccinongan Kabupaten Gowa. Pengembangan model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar teknik dasar futsal secara lebih efektif, menarik, dan kontekstual. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis teknologi yang dapat diterapkan secara praktis oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran olahraga di sekolah dasar.

METODE

Penelitian Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran futsal hybrid learning berbasis video interaktif yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada langkah-langkah penelitian pengembangan yang disederhanakan menjadi beberapa tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, uji coba terbatas, revisi produk, dan uji efektivitas model. Pemilihan metode penelitian dan pengembangan didasarkan pada tujuan penelitian yang tidak hanya menguji teori, tetapi juga menghasilkan suatu produk pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran futsal. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran hybrid learning yang memadukan pembelajaran tatap muka dengan penggunaan video interaktif sebagai media pendukung pembelajaran teknik dasar futsal.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Unggulan Paccinongan Kabupaten Gowa pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sekolah memiliki kebutuhan terhadap inovasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis teknologi, khususnya pada materi permainan futsal. Selain itu, sekolah memiliki fasilitas pendukung yang memadai untuk pelaksanaan pembelajaran hybrid learning, seperti akses perangkat digital dan jaringan internet yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Waktu penelitian dilaksanakan mulai tahap observasi awal hingga uji efektivitas model selama kurang lebih empat bulan yang meliputi tahap persiapan, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba, revisi, hingga pelaksanaan evaluasi efektivitas model pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri atas guru pendidikan jasmani dan siswa SD Unggulan Paccinongan Gowa. Guru pendidikan jasmani berperan sebagai pengguna model pembelajaran sekaligus informan dalam proses analisis kebutuhan dan evaluasi kepraktisan model. Subjek pada tahap uji coba terbatas terdiri atas siswa kelas V yang dipilih secara purposive berdasarkan kriteria telah memperoleh materi permainan bola besar dasar dan mampu mengikuti pembelajaran berbasis teknologi sederhana. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan dan kepraktisan model pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap uji efektivitas, penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model futsal hybrid learning berbasis video interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan guru. Penentuan kelompok dilakukan berdasarkan kesetaraan kemampuan awal siswa yang diperoleh melalui hasil pretest.

Prosedur penelitian dan pengembangan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilakukan melalui observasi pembelajaran pendidikan jasmani, wawancara dengan guru penjas, serta identifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran futsal. Analisis kebutuhan bertujuan mengetahui kendala yang dihadapi guru dan siswa, khususnya dalam memahami teknik dasar futsal dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Perancangan Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menyusun draf model pembelajaran hybrid learning berbasis video interaktif. Produk yang dikembangkan meliputi sintaks pembelajaran, tujuan pembelajaran, aktivitas guru dan siswa, skenario pembelajaran daring dan tatap muka, serta video interaktif teknik dasar futsal yang mencakup passing, controlling, dribbling, dan shooting.

Validasi Ahli

Produk yang telah disusun kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran pendidikan jasmani. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan isi materi, tampilan media, penggunaan bahasa, kesesuaian pedagogis, serta keterpaduan model pembelajaran dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai dasar revisi produk awal.

Uji Coba Terbatas

Produk yang telah direvisi selanjutnya diuji cobakan pada kelompok kecil siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta respons siswa terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Revisi Produk

Hasil uji coba terbatas dianalisis untuk mengetahui kelemahan produk. Selanjutnya dilakukan revisi terhadap model pembelajaran dan video interaktif agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran di sekolah.

Uji Efektivitas

Tahap terakhir dilakukan melalui implementasi model pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji efektivitas bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan model hybrid learning berbasis video interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar teknik dasar futsal siswa sekolah dasar.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran terkait kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan. Aspek yang dinilai meliputi kualitas isi materi, tampilan media, kebahasaan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian pembelajaran dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model hybrid learning berbasis video interaktif. Indikator motivasi meliputi ketekunan belajar, perhatian, minat, keterlibatan aktif, dan rasa senang terhadap pembelajaran.

Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan teknik dasar futsal yang meliputi passing, controlling, dribbling, dan shooting. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik keterampilan gerak yang telah disesuaikan dengan indikator pembelajaran.

Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, serta respons siswa selama mengikuti pembelajaran hybrid learning berbasis video interaktif.

Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru pendidikan jasmani untuk memperoleh data pendukung mengenai kebutuhan pembelajaran, kendala pembelajaran futsal, dan tanggapan terhadap model yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil validasi ahli, angket motivasi belajar, observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta hasil tes belajar dianalisis menggunakan persentase kelayakan, skor rata-rata, dan uji peningkatan hasil belajar antara pretest dan posttest. Analisis efektivitas model dilakukan dengan membandingkan peningkatan motivasi dan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, komentar validator, dan catatan observasi dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat interpretasi hasil penelitian. Analisis kualitatif dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga diperoleh gambaran menyeluruh mengenai kelayakan dan efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa model pembelajaran futsal hybrid learning berbasis video interaktif untuk siswa sekolah dasar. Model pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas tiga komponen utama, yaitu pembelajaran tatap muka, pembelajaran daring berbasis video interaktif, dan evaluasi formatif pembelajaran. Integrasi ketiga komponen tersebut dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pada tahap pembelajaran tatap muka, guru memberikan penguatan materi, demonstrasi teknik dasar futsal, serta praktik langsung di lapangan. Sementara itu, pembelajaran daring dilakukan melalui penggunaan video interaktif yang dapat diakses siswa sebelum maupun sesudah pembelajaran di sekolah. Video interaktif yang dikembangkan memuat demonstrasi teknik dasar futsal seperti passing, controlling, dribbling, dan shooting yang disertai narasi penjelasan, pertanyaan pemantik, ilustrasi gerakan, dan tugas mandiri siswa.

Hasil observasi selama implementasi menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru dan mendapat respons positif dari siswa. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran karena materi dapat dipelajari secara mandiri melalui media video interaktif. Selain itu, siswa juga dapat mengulang materi sesuai kebutuhan belajar masing-masing sehingga pemahaman terhadap teknik dasar futsal menjadi lebih baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital melalui video interaktif dalam pembelajaran hybrid learning mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Kelayakan model pembelajaran hybrid learning berbasis video interaktif diperoleh melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran futsal di sekolah dasar. Ahli materi memberikan penilaian bahwa isi pembelajaran telah sesuai dengan kompetensi dasar pendidikan jasmani serta karakteristik siswa sekolah dasar. Materi teknik dasar futsal yang disajikan dinilai sistematis, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan motorik siswa. Sementara itu, ahli media menilai bahwa video interaktif memiliki tampilan yang menarik, komunikatif, serta mudah diakses oleh siswa. Penggunaan kombinasi gambar bergerak, teks, suara, dan ilustrasi gerak dinilai mampu membantu siswa memahami teknik dasar futsal secara lebih jelas. Selain itu, tampilan media yang sederhana dan interaktif dianggap sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia sekolah dasar.

Ahli pembelajaran pendidikan jasmani juga menyatakan bahwa sintaks model hybrid learning yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Integrasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring dinilai mampu memperluas kesempatan belajar siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Hasil validasi tersebut memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media video interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih visual, menarik, dan mudah dipahami siswa. Dengan demikian, model pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis teknologi.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran futsal hybrid learning berbasis video interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif bertanya, memperhatikan materi, dan berpartisipasi dalam praktik pembelajaran futsal. Hal tersebut terjadi karena siswa memiliki kesempatan mempelajari materi terlebih dahulu melalui video interaktif sebelum kegiatan praktik dilakukan di lapangan. Selain itu, fleksibilitas pembelajaran hybrid learning memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kecepatan dan kemampuan masing-masing. Video interaktif yang dapat diputar berulang kali membantu siswa lebih siap saat mengikuti pembelajaran tatap muka sehingga rasa percaya diri dan keterlibatan belajar siswa meningkat. Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa blended learning maupun hybrid learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui integrasi teknologi digital, fleksibilitas pembelajaran, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan jasmani, penggunaan media digital juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran olahraga.

Penerapan model pembelajaran hybrid learning berbasis video interaktif juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar teknik dasar futsal siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam melakukan passing, controlling, dribbling, dan shooting setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model yang dikembangkan. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena video interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati teknik gerakan secara lebih rinci dan berulang-ulang. Siswa dapat memahami tahapan gerak dengan lebih jelas dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal atau demonstrasi singkat guru di lapangan. Dengan demikian, kesalahan teknik saat praktik dapat diminimalkan dan siswa lebih mudah menguasai keterampilan gerak yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media video interaktif mampu mengintegrasikan aspek visual, auditori, dan kinestetik dalam proses pembelajaran. Kombinasi tersebut membantu siswa memahami konsep gerakan secara lebih utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam pembelajaran futsal, kemampuan mengamati dan meniru gerakan merupakan faktor penting dalam penguasaan teknik dasar permainan. Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media video animasi dan media interaktif memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar keterampilan olahraga. Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran futsal terbukti mampu meningkatkan pemahaman gerak, koordinasi teknik, serta kemampuan praktik siswa secara lebih optimal.

Model pembelajaran futsal hybrid learning berbasis video interaktif memiliki implikasi penting terhadap pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Model ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih modern dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Guru pendidikan jasmani dapat memanfaatkan video interaktif sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami teknik dasar olahraga secara lebih efektif. Penggunaan media digital juga dapat membantu mengatasi keterbatasan waktu praktik di lapangan karena siswa dapat mempelajari materi secara mandiri di luar jam pembelajaran sekolah. Selain itu, penerapan hybrid learning memungkinkan proses pembelajaran tetap berjalan secara fleksibel meskipun terdapat keterbatasan waktu tatap muka. Model pembelajaran ini juga mampu menjembatani perbedaan kemampuan siswa karena setiap siswa memiliki kesempatan belajar sesuai kecepatan masing-masing. Dengan demikian, penerapan hybrid learning berbasis video interaktif relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi, keterlibatan aktif siswa, kreativitas pembelajaran, dan pengembangan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Model ini dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran pendidikan jasmani yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran olahraga di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, model pembelajaran futsal hybrid learning berbasis video interaktif dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk diterapkan pada siswa SD Unggulan Paccinongan Gowa. Model pembelajaran ini mampu mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring secara sistematis sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran futsal terbukti membantu siswa memahami teknik dasar seperti passing, controlling, dribbling, dan shooting secara lebih jelas karena gerakan dapat diamati secara visual dan diulang sesuai kebutuhan belajar masing-masing siswa. Selain itu, penyajian materi yang interaktif dan variatif mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa baik dari aspek minat, partisipasi, maupun kepercayaan diri dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan model hybrid learning berbasis video interaktif memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terutama pada penguasaan keterampilan teknik dasar futsal. Integrasi pembelajaran langsung dengan media digital memungkinkan siswa memperoleh kesempatan belajar yang lebih luas, tidak terbatas pada waktu pembelajaran di sekolah saja, tetapi juga dapat dilakukan secara mandiri di luar jam pelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain memberikan dampak terhadap hasil belajar, model pembelajaran ini juga menjadi salah satu inovasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis teknologi yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Guru pendidikan jasmani dapat memanfaatkan model hybrid learning berbasis video interaktif sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih modern, adaptif, dan kontekstual sesuai perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Oleh karena itu, model pembelajaran futsal hybrid learning berbasis video interaktif direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, khususnya pada materi permainan futsal. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran serupa pada cabang olahraga lain dengan cakupan subjek yang lebih luas sehingga dapat memperkaya inovasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis teknologi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, J. A., & Sueb, S. (2022). Students' learning motivation in blended learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(3), 1416–1424.
- Adi, S., Soenyoto, T., Darmawan, A., Raharjo, H. P., Arbanisa, W., Septian, I. B., & Ngatinah. (2024). Educational interactive video content as a media contemporary learning for physical education teachers. *Gandrung: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1601–1609.
- Alderman, B. L., Beighle, A., & Pangrazi, R. P. (2006). Enhancing motivation in physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 77(3), 41–51.
- Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. (2022). Hybrid learning management as a strategy to improve learning motivation. *Al-Tanzim*.
- Aini, N., et al. (2024). Interactive learning videos to increase student learning activity and motivation. *JPMI*.
- Jurnal Ilmiah PGMI. (2022). Students' perceptions about the use of interactive video and its influence on learning motivation. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 8(2), 106–116. <https://doi.org/10.19109/jip.v8i2.14282>

- Journal of Education Technology. (2022). The effect of students' responses to instructional videos on student motivation. *Journal of Education Technology*, 6(3), 489–498. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.44213>
- JPPIPA. (2022). The effect of blended learning model assisted video animation to the motivation and students' learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*.
- Mahoney, P., Macfarlane, S., & Ajjawi, R. (2018). Teaching in higher education: A qualitative synthesis of video feedback in higher education. *Teaching in Higher Education*, 23(7), 807–821. <https://doi.org/10.1080/13562517.2018.1471457>
- Potdevin, F., Vors, O., Huchez, A., Lamour, M., Davids, K., & Schnitzler, C. (2018). How can video feedback be used in physical education to support novice learning in gymnastics? Effects on motor learning, self-assessment and motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(3), 238–253. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1485138>
- COMPETITOR: *Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*. (2026). Development of a shooting technique skills training model in futsal games for PJKR students. *COMPETITOR*, 18(1), 0892–0902.
- Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*. (2024). A study on critical thinking and learning motivation with video-based interactive media learning. *Edu Sportivo*, 5(3), 289–305. [https://doi.org/10.25299/esijope.2024.vol5\(3\).19073](https://doi.org/10.25299/esijope.2024.vol5(3).19073)
- Gandrung: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. (2024). Educational interactive video content as a media contemporary learning for physical education teachers. *Gandrung*, 5(1), 1601–1609.
- JPO. (2025). Effect of micro-teaching accompanied by interactive video on students' acquisition of basic futsal. *JPO*.
- Jurnal SPORTIF*. (2020). Efektivitas penerapan video feedback (VFB) terhadap motivasi belajar pada pembelajaran futsal. *Jurnal SPORTIF*.
- Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. (2021). Application of animation video media to learning outcomes soccer passing. *JPESS*.
- Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. (2022). The effect of blended learning model assisted video animation to the motivation and students' learning outcomes. *JPPIPA*.
- Journal of Education Technology*. (2022). The effect of students' responses to instructional videos on student motivation. *Journal of Education Technology*, 6(3), 489–498. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.44213>
- Jurnal Ilmiah PGMI*. (2022). Students' perceptions about the use of interactive video and its influence on learning motivation. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 8(2), 106–116. <https://doi.org/10.19109/jip.v8i2.14282>
- Jurnal UIR Sportivo*. (2024). A study on critical thinking and learning motivation. *Edu Sportivo*.
- Physical Education and Sport Pedagogy*. (2018). How can video feedback be used in physical education to support novice learning in gymnastics? Effects on motor learning, self-assessment and motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*.
- Teaching in Higher Education*. (2018). Teaching in higher education: A qualitative synthesis of video feedback in higher education. *Teaching in Higher Education*.
- Wicaksono, A., et al. (2022). Hybrid learning management as a strategy to improve learning motivation. *Al-Tanzim*.
- Zahra, S., et al. (2021). Application of animation video media to learning outcomes soccer passing. *JPESS*