

## EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI

Veranda Putri Cahyaningtias<sup>1</sup>, Mochamad Ridwan<sup>2</sup>

Universitas Negeri Surabaya<sup>1,2</sup>  
e-mail: [veranda.18124@mhs.unesa.ac.id](mailto:veranda.18124@mhs.unesa.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimen Design* dengan *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas XI Multimedia di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang berjumlah 31 siswa. Analisis data menggunakan SPSS 25 yaitu analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji t test, dan uji regresi. Hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas XI multimedia di SMKN 2 Buduran Sidoarjo terdapat adanya selisih nilai atau peningkatan nilai pada sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Nilai R Square sebesar 47,3% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

**Kata Kunci:** Efektivitas; media interaktif; motivasi; pendidikan jasmani

---

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effectiveness of interactive learning media on the motivation to follow physical education subjects, sports, and health. This study uses a Pre-Experimental Design with one group pretest-posttest. The sample of this research is students of class XI Multimedia at SMKN 2 Buduran Sidoarjo, totaling 31 students. Data analysis using SPSS 25 is descriptive analysis, normality test, homogeneity test, t-test, and regression test. The results obtained from the pretest and posttest in class XI multimedia students at SMKN 2 Buduran Sidoarjo show a difference in value or an increase in value before being given treatment and after being given treatment. The R Square value of 47.3% can be concluded that interactive learning media has a significant effect on students' learning motivation in sports and health physical education subjects.*

**Keywords:** Effectiveness; interactive media; motivation; physical education

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani sangat penting bagi anak yang dapat membantu untuk kebugaran jasmani tubuh anak. Dengan kebugaran jasmani setiap orang dapat melakukan aktivitas sehari-hari tanpa mengalami kelelahan yang berlebih (Darmawan, 2013). Dikarenakan hal ini pendidikan jasmani harus selalu dapat dukungan dari pemerintah agar dapat membantu untuk meningkatkan tumbuh kembang anak secara wajar berdasarkan dengan tujuan pendidikan nasional. Maka dari itu pemerintah menjadikan pendidikan jasmani sebagai suatu mata pelajaran yang penting di dalam dunia pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan umum (Zubairi et al., 2020).

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) memiliki makna penting pada proses bertumbuhnya siswa dalam kehidupan yang sehat dan aktif, karena PJOK adalah bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan. PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang membiasakan gaya hidup aktif secara fisik maupun keterampilan yang dimiliki serta pengetahuan aktivitas jasmani dalam kehidupan sehari-hari (Peakasa, 2015). PJOK pada sekolah dapat diartikan sebagai salah satu bagian dari proses pendidikan agar dapat mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri (Kusnandar & Nurcahyo, 2017). PJOK merupakan mata pelajaran yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di lingkup sekolah menekankan pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam mencapai tujuan pendidikan nasional sangatlah penting peran PJOK di sekolah sebagai salah satu yang ditunjuk dalam kurikulum 2013. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Koc, 2017) mengatakan bahwa “mata pelajaran PJOK memiliki tingkat efek positif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sangat berpengaruh pada perkembangan siswa”. PJOK menjadi sangat penting dalam hal perkembangan dan aktivitas fisik sejak masa anak-anak hingga dewasa (Dwiyoogo & Cholifah, 2016). Siswa memiliki kesempatan untuk memahami realitas kesejahteraan fisik, mental, sosial mereka dan keterampilan atletik yang merupakan potensi pertumbuhan dan perkembangan untuk mendukung kehidupan masa depannya dalam pembelajaran PJOK. (Budi et al., 2019) mengatakan bahwa “PJOK bertujuan untuk meningkatkan potensi siswa dalam aspek kognitif, efektif dan psikomotor”. Dalam ranah kognitif, siswa harus mengetahui dan memahami materi pembelajaran pendidikan jasmani (Khiyarusoleh, 2016). Hal ini sangat penting dikarenakan pengetahuan teoritis dan pemahaman materi PJOK harus dapat membantu siswa dalam pelaksanaan praktisnya. Dan pada ranah efektif, siswa perlu menunjukkan sikap positif dalam pembelajaran PJOK seperti menghargai teman sebaya, kerjasama, kepercayaan dan partisipasi aktif dalam pembelajaran (Nurjaya & Mulyana, 2016). Dalam konteks itu, pembelajaran pendidikan jasmani membutuhkan hubungan sosial yang terjalin dengan baik antar siswa, yang mengarah pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Di bidang psikologi motorik, siswa fokus pada pengembangan dan perolehan keterampilan latihan dan gerakan (Utama, 2011). Aspek-aspek tersebut sangatlah penting. Dikarenakan hal ini akan memberikan dampak yang baik bagi tubuh siswa di masa depan. Di dalam pendidikan jasmani terdapat beberapa kompetensi dasar, diantaranya yaitu atletik, senam lantai, bela diri, renang, kebugaran jasmani, permainan bola kecil, dan permainan bola besar.

Permainan bola besar adalah olahraga yang disukai orang-orang baik di sekolah maupun di luar sekolah. Permainan bola besar begitu digemari karena bermanfaat bagi pembentukan sportivitas, disiplin dan sikap mental. Permainan bola besar sendiri terbagi menjadi berbagai cabang olahraga seperti bola voli, basket dan sepak bola (Wijayanto, 2012).

Sepak bola adalah permainan tim yang dimainkan oleh masing-masing perorangan yang bermain dengan 2 tim yang saling berlawanan, setiap tim beranggotakan 11 (sebelas) pemain termasuk dengan penjaga gawang. Waktu bermain dalam olahraga sepak bola yaitu 2x45 dan mendapatkan waktu istirahat diantara kedua babak adalah 15 menit. Dalam permainan sepak bola sangat dibutuhkan kerjasama tim yang baik untuk mencetak gol ke dalam gawang lawan. Selain kerja sama, teknik setiap pemain (*skill* individu) juga penting dalam permainan sepak bola bertujuan untuk mendukung pembentukan kerjasama tim yang baik. Salah satu pendukung *skill* individu terdapat beberapa teknik dalam permainan sepak bola. Dari beberapa teknik dasar sepakbola, salah satunya yaitu *Dribbling* (menggiring bola). *Dribbling* (menggiring bola) adalah kemampuan mempertahankan bola dari jangkauan kaki/bola harus dekat dengan kaki agar bola mudah dikendalikan yang dilakukan dengan berjalan atau berlari dan bertujuan agar bola tidak bisa direbut lawan dengan mudah, sehingga diperlukan *skill* individu yang baik dalam melakukan dribbling bola. Pemain tidak harus terus-terusan melihat bola, mereka juga harus memperhatikan keadaan di lapangan dengan cara pandangan ke arah situasi yang terjadi di lapangan sehingga dapat mengetahui kemana kita harus membawa bola tersebut dan dapat mengetahui pergerakan pemain lain (Saputra & Yunus, 2019). Dalam pendidikan jasmani adapun masalah yang terjadi pada kegiatan belajar yang dihadapi pada saat pembelajaran berlangsung dalam menerima materi yang diajarkan salah satunya media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran merupakan bagian penting ini membantu menentukan kesuksesan belajar. Guru harus memiliki kemampuan mengajar yang baik yang dapat mengoperasikan media pembelajaran yang menarik dan berinovasi sehingga dapat membuat pembelajaran terpusat untuk mendorong siswa dalam belajar, motivasi,

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian dapat terwujud dengan sebaik-baiknya untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang ideal adalah bagian dari kemampuan Metode pengajaran guru (pedagogik) yang tercantum pada Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru (Wijaya & Kanca, 2019). Proses pembelajaran di era globalisasi saat ini mengalami tantangan yang cukup besar, begitu juga dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat luar biasa. Pesatnya perkembangan IPTEK memberikan pembaharuan dalam pembelajaran agar para siswa dapat mudah untuk menerima materi yang diajarkan, khususnya berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan tenaga pendidik untuk menyediakan bahan ajar untuk pembelajaran. Saat ini penggunaan internet sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa terutama pada mata pelajaran PJOK di Sekolah dengan menyediakan media pembelajaran interaktif (Tarigan & Siagian, 2015).

Media adalah suatu bentuk alat penghubung informasi guna untuk belajar. Media dapat dikatakan menarik apabila dapat membangunkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai perangsang siswa agar dapat belajar dengan giat dan penuh semangat serta siswa dapat tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik. Pembelajaran merupakan sebuah penyampaian berbagai bentuk informasi dan kegiatan yang telah diarahkan untuk mempermudah suatu pencapaian yang disebut sebagai tujuan belajar yang diharapkan (Haryanto et al., 2015). Interaktif merupakan suatu proses komunikasi dua arah atau lebih yang terdapat dari beberapa komponen komunikasi (Arsyad & Fatmawati, 2018). Berdasarkan uraian pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat penghubung dan penyampaian informasi agar kegiatan belajar dapat berkomunikasi dua arah atau lebih, sehingga adanya interaksi antara siswa dan pendidik untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

Selama ini guru pendidikan jasmani hanya menyediakan pembelajaran tentang menggiring bola melalui contoh informasi atau demonstrasi. Kali ini, guru pendidikan jasmani akan melakukannya dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu AVK (*Audio, Visual, dan Kinestetik*) merupakan suatu model pembelajaran yang mampu memanfaatkan potensi yang dimiliki siswa agar siswa dapat mengembangkan dan melatih kemampuan yang dimilikinya dengan menggunakan model pembelajaran AVK, karena model pembelajaran AVK telah mengombinasikan 3 gaya belajar yaitu mendengar, melihat, dan bergerak (Lazuardi & Murti, 2018). Model pembelajaran AVK merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, karena model pembelajaran AVK menitik beratkan pada karakteristik gaya belajar siswa. Model pembelajaran ini memanfaatkan indra penglihatan, indra pendengaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Sehingga ketika pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung siswa dapat menumbuhkan rasa percaya diri, dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi (Suryantini et al., 2017). Model pembelajaran AVK akan ditampilkan pada komputer atau laptop dan ditunjukkan kepada siswa melalui layar proyektor. Harapannya dengan menggunakan model pembelajaran AVK siswa dapat memahami dan dapat melakukan gerakan bagaimana cara menggiring bola dengan menggunakan kaki yang tepat dan benar. Media pembelajaran *audio visual* yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Power Point (PPT).

Microsoft powerpoint adalah sebuah *software* yang telah dirancang khusus untuk mendukung berbagai program media yang digunakan sebagai presentasi baik dalam pendidikan maupun pada dunia pekerjaan seperti perkantoran dan perusahaan. Aplikasi powerpoint dapat dijalankan pada sistem windows maupun mac OS, aplikasi ini dapat menampilkan materi dalam bentuk slide show juga dapat disertai gambar ataupun video di dalamnya. Sehingga penyampaian materi presentasi dapat dilakukan dengan mudah ketika menggunakan powerpoint (Fauzi et al., 2021). Media *audio visual* yang ditampilkan di komputer atau laptop dan ditunjukkan kepada siswa melalui layar proyektor. Dengan menggunakan media *audio visual*, diharapkan siswa dapat memahami dan dapat melakukan gerakan bagaimana cara menggiring bola dengan baik dan benar, serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran *audio visual* (Taufik & Sungkawa, 2019).

Dalam PPT tersebut terdapat video gerakan setiap pembelajaran, video tersebut yaitu video gerakan *slowmotion* yang telah dipraktekkan seorang pengajar sebelumnya. *Slowmotion* merupakan suatu gerakan yang terjadi terlihat lebih lambat dari kecepatan yang dilakukan sebenarnya (Isra & Asnaldi, 2020). Dengan adanya *slowmotion* kita dapat mengamati gerakan secara detail dan lebih jelas. Biasanya digunakan para wasit untuk mereview ulang pelanggaran yang terjadi di lapangan. Dengan video *slowmotion* peserta didik akan menjadi lebih paham dengan gerakan yang dilakukan antara kesalahan gerak yang dilakukan ataupun lebih fokus terhadap keterampilan gerak yang dilakukan seperti langkah-langkah yang dilakukan baik sebelum melakukan, saat melakukan, dan setelah melakukan. Ketika pembelajaran berlangsung telah menggunakan media pembelajaran berupa menayangkan sebuah PPT, belum tentu pembelajaran tersebut dikatakan berhasil. Karena terdapat faktor yang mempengaruhi siswa dalam mengikuti pembelajaran antara lain; motivasi mengikuti pembelajaran berlangsung.

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

Masalah belajar yang dihadapi siswa dalam memahami materi biasanya menunjukkan hasil belajar siswa. Pembelajaran semacam ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran, yang menyebabkan siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru /pendidik (Heryl, 2020). Peran motivasi dalam proses pembelajaran sangat penting, karena dalam motivasi belajar siswa dapat dibandingkan dengan bahan bakar yang menggerakkan mesin tenaga belajar, mendorong siswa untuk aktif dan berprestasi di kelas, akan tetapi jika motivasi terlalu kuat sebenarnya dapat berdampak buruk terhadap efektivitas usaha belajar siswa karena membutuhkan waktu yang cukup lama untuk meresapi, memahami dan mempraktikkan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam dunia pendidikan. Motivasi memegang peranan strategis dalam kegiatan belajar seseorang. Tanpa motivasi tidak ada orang yang belajar, tanpa motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Untuk mengoptimalkan peran motivasi, prinsip motivasi belajar tidak hanya harus diketahui, tetapi juga dipahami dan dijelaskan dalam kegiatan sehari-hari. Untuk itu terdapat jenis-jenis motivasi yaitu (1) Motivasi intrinsik merupakan sebuah dorongan untuk melakukan sesuatu yang muncul dari dalam diri seseorang tanpa perlu adanya rangsangan dari luar yang bertujuan untuk mencapai keinginan yang muncul dalam diri sendiri agar mendapat kepuasan atas apa yang telah ia pelajari dan lakukan. (2) Motivasi ekstrinsik merupakan sebuah dorongan untuk melakukan sesuatu yang muncul rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik juga dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang dalam kegiatan belajar dimulai dan dilanjutkan berdasarkan atas dorongan dari luar (Prihartanta, 2015). Potensi penting yang perlu ditumbuhkan di kalangan siswa adalah motivasi untuk belajar. Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka mereka akan memiliki kesempatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar antara lain yaitu (1) model, metode, serta media pembelajaran yang dipilih oleh guru, (2) pengaruh lingkungan keluarga dan sekolah, (3) Dukungan orang tua. Ketiga faktor tersebut adalah faktor dari luar yang dapat menginspirasi semangat belajar siswa. Selain faktor dari luar, terdapat beberapa faktor dari dalam diri yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, biasanya muncul secara alami (natural) dalam diri siswa (Hadi, 2017). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi mengikuti mata pelajaran PJOK.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, penelitian eksperimen merupakan sebuah penelitian untuk mengetahui hubungan sebab-akibat di antara variabel yang dilakukan secara ketat. Menggunakan penelitian eksperimen yaitu jenis *Pre-Experimental Design*. Dikatakan *Pre-Experimental Design* karena dalam desain ini belum merupakan eksperimen yang sebenarnya. Dalam *Pre-Experimental* terdapat bentuk yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian *Pretest-Posttest* ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek ditempatkan secara acak. Tujuan desain penelitian pretest-posttest ini untuk mengetahui perbedaan yang terjadi antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Maksum, 2018). Bentuk eksperimen dalam penelitian ini yaitu penelitian dilaksanakan dengan membagikan angket sebagai bentuk pretest. Kemudian memberikan sebuah media pembelajaran interaktif yang berupa powerpoint (PPT) yang didalamnya terdapat video *slowmotion* yang diberikan kepada siswa. Kemudian sebagai tahap akhir dalam penelitian, peneliti memberikan posttest kepada siswa untuk memperoleh data yang akan dianalisis melalui analisis deskriptif kuantitatif.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa pada kelas XI Multimedia di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang berjumlah sebanyak 31 siswa. Selain populasi terdapat sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah salah satu teknik pengambilan teknik yang dilakukan secara acak dengan cara pengundian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi mengikuti mata pelajaran pjok telah dilaksanakan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Proses pembelajaran berlangsung selama dua kali pertemuan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran yang setiap jam pelajaran terdiri dari 30 menit.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 19-21 Oktober 2021 menggunakan kelas XI multimedia di SMKN 2 Buduran Sidoarjo diikuti oleh 31 siswa dan jadwal pelaksanaan sesuai dengan jadwal pelajaran pjok di sekolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa soal tes terkait motivasi belajar siswa. Instrumen yang digunakan sudah harus melewati uji validitas dan reliabilitas. Instrumen tersebut digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengumpulkan data pretest dan posttest.

Peneliti akan membahas hasil penelitian dari efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi mengikuti mata pelajaran pjok. Berdasarkan perhtiungan dan pengujian data yang di atas, diperoleh bahwa terdapat pengaruh seberapa besar efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi siswa mengikuti mata pelajaran pjok pada saat pembelajaran daring saat ini. Media pembelajaran

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

interaktif ini merupakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau stimulus belajar bagi siswa agar siswa tertarik belajar dan tidak bosan dengan proses pembelajaran dan siswa lebih cepat menangkap materi yang disertai interaksi antara siswa dan guru sebelumnya dipicu melalui media pembelajaran interaktif (Izzudin & Suharmanto, 2013). Tetapi dengan tersedianya fasilitas untuk membantu pembelajaran seperti adanya LCD pada setiap kelas tidak dimanfaatkan dengan baik oleh para guru. Pembelajaran menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan siswa tidak tertarik untuk mendengarkan materi (Arumsarie et al., 2019). Disisi lain proses pembelajaran berlangsung harus adanya motivasi dari siswa untuk mengikuti pembelajaran. Motivasi bisa disebut dengan sebuah dorongan untuk melakukan sesuatu yang bersifat menyenangkan ketika mereka melakukannya tidak peduli bahwa kegiatan tersebut tidak mudah dilakukan dan sebenarnya berat. Akan tetapi mereka tetap melakukannya dengan perasaan senang. Terdapat dua motivasi yaitu motivasi intrinsik yang muncul dari dalam dirinya sendiri dan motivasi ekstrinsik yang muncul karena pengaruh dari orang lain (Ridwan et al., 2020).

**Tabel 1. Analisis Deskriptif**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre test	31	72	105	84.58	8.686
post test	31	73	110	91.45	10.350
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, pada nilai pre test minimal nilai yang diperoleh yaitu 72 dan nilai maksimal yaitu 105 dan untuk nilai post test nilai minimal yang diperoleh yaitu 73 dan nilai maksimal yaitu 110. Rata-rata pre test yaitu 84.58 dan untuk post test yaitu 91.45. Hasil pre-test dan post-test mengalami peningkatan. Hal tersebut ditandai adanya perubahan nilai rata - rata yang signifikan.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			31
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean		.0000000
	Std. Deviation		6.30595907
Most Extreme Differences	Absolute		.112
	Positive		.071
	Negative		-.112
Test Statistic			.112
Asymp. Sig. (2-tailed)			.200 <sup>c,d</sup>

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest normal atau tidak. Berdasarkan data yang diperoleh menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena diketahui bahwa data dikatakan normal apabila nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05. Data tersebut nilai signifikasinya sebesar 0,20.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	4.119	5	11	.024

Data hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikasi dari kesamaan varian dengan nilai sig. Perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 25 pada Lavene Statistic. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan apabila taraf signifikasi ditetapkan 0,5 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki varian homogen karena signifikasinya kurang dari 0,5.

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

**Tabel 4. Hasil Uji t Test**

<b>Paired Samples Test</b>					
<b>Paired Differences</b>					
		<b>95% Confidence Interval of the Difference</b>	<b>t</b>	<b>df</b>	<b>Sig. (2-tailed)</b>
		<b>Upper</b>			
Pair 1	pre test - post test	-4.056	-4.984	30	.000

Hasil uji t test dilakukan dengan tujuan untuk melihat keefektifan penggunaan media interaktif apakah mampu meningkatkan motivasi. Selain itu uji t Test juga akan menunjukkan perbedaan nyata sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran interaktif berbantuan web. Berdasarkan hasil uji pada tabel 4 di atas perhitungan dari hasil uji t Test nilai signifikansi sebesar 0,000 atau  $< 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa antara pre-test sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif dan post-test setelah menggunakan media pembelajaran interaktif mengalami perbedaan yang signifikan.

**Tabel 5. Hasil Uji Regresi**

<b>Model Summary<sup>b</sup></b>			
<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjusted R Square</b>	<b>Std. Error of the Estimate</b>
.688 <sup>a</sup>	.473	.455	6.414

Berdasarkan tabel 5 hasil uji regresi diketahui nilai koefisien determinasi atau R Square adalah sebesar 0,473. Jadi nilai R Square yaitu sebesar 47,3% .

Hasil yang diperoleh dari pretest dan posttest pada siswa kelas XI multimedia di SMKN 2 Buduran Sidoarjo terdapat adanya selisih nilai atau peningkatan nilai pada sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Media pembelajaran interaktif sangat berdampak baik bagi siswa di SMKN 2 Buduran Sidoarjo mereka benar-benar memperhatikan atau fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung dan siswa termotivasi mengikuti pembelajaran, karena siswa sebelumnya tidak pernah diberikan media pembelajaran interaktif oleh para guru di SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

Berdasarkan perbedaan yang signifikan dari hasil nilai pretest-posttest, hasilnya dapat menunjukkan bahwa pembelajaran dengan adanya dukungan media pembelajaran interaktif ini lebih baik daripada media yang digunakan sebelumnya seperti preview pdf, word, dan buku. Indikator efektivitas juga diukur dari biaya produksi yang murah dan tidak memakan waktu yang lama. Pada saat proses pembelajaran, tingkat efektivitas diukur dari waktu ke waktu, antara menyampaikan pembelajaran menggunakan alat bantu media pembelajaran interaktif relatif lebih cepat. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media sebelumnya. Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berpengaruh positif dalam pembelajaran sebesar 47,3%.

## **PENUTUP**

Bersarkan hasil dan pembahasan di atas, penelitian dapat dijawab dari rumusan masalah yang telah dilakukan yaitu efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi mengikuti mata pelajaran pjok dapat disimpulkan dalam beberapa hal. Pertama, hasil rata-rata siswa yang mengerjakan pretest sebesar 84.58, dan rata-rata siswa yang mengerjakan posttest sebesar 91.45 artinya mengalami kenaikan yang signifikan ketika telah diberikan perlakuan. Kedua, siswa memberikan respon positif terhadap penerapan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan proses pembelajaran berlangsung.

## **REFERENSI**

- Arsyad, M. N., & Fatmawati. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702>
- Arumsarie, R. A., Kusumaningsih, W., & Sutrisno. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Trigonometri.

*Dipublikasikan Oleh :*

*UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*

*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*

- Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 12(1), 65. <https://doi.org/10.26877/mpp.v12i1.3823>
- Budi, D. R., Kusuma, M. N. H., Syafei, M., & Stephani, M. R. (2019). *The Analysis of Fundamental Movement Skill in Primary School Student in Mountain Range*. 11(Icsshpe 2018), 195–198. <https://doi.org/10.2991/icsshpe-18.2019.56>
- Darmawan, I. (2013). Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Melalui Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 2(5), 143–154. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspiras>
- Dwiyogo, W. D., & Cholifah, P. S. (2016). Continuing Professional Development (CPD) for Physical Education Teacher in Elementary School through Blended Learning. In *International Conference on Education (ICE2) 2018: Education and Innovation in Science in the Digital Era*, 14, 948–955. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/ice/article/download/126/121>
- Fauzi, A., Ningsih, P., Dani, Gultom, H., & Alim, C. (2021). Pelatihan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Microsoft Powerpoint pada Siswa dan Siswi SMP Bina Mulia. *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang*, 2, 24–32.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDs, Tema: 1 No*, 96–102.
- Haryanto, T. S., Dwiyogo, W. D., & Sulistyorini. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123–128. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-jasmani/article/view/4908>
- Heryl, K. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk; Meningkatkan Hasil Belajar Sepakbola Dalam; Pembelajaran Penjas. *SELL Journal*, 5(1), 55.
- Isra, Z., & Asnaldi, A. (2020). Analisis Koordinasi Teknik Jump Smash Pemain Bulutangkis PB. Formula Padang Panjang. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 12(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/jko-upi.v12i1.24013>
- Izzudin, A. M., & Suharmanto, A. (2013). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. *Journal Unnes*, 2(2), 1–8. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/asej>
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *Dialektika Jurusan PGSD*, 5(1), 1–10.
- Koc, Y. (2017). The Effect of “Physical Education and Sport Culture” Course on the Attitudes of Preservice Classroom Teachers towards Physical Education and Sports. *International Journal of Higher Education*, 6(4), 200. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v6n4p200>
- Kusnandar, K., & Nurcahyo, P. J. (2017). Pemanfaatan Permainan Tradisional Banyumas Gol-Golan Sebagai Materi Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar Di Kabupaten Banyumas. *Prosiding*, 7(1), 234–242.
- Lazuardi, D. R., & Murti, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Tipe VAK (Visual, Audiovisual, Kinestetik). *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 2, 87–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/kibasp.v2i1.408>
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Unesa University Press.
- Nurjaya, D. R., & Mulyana, D. (2016). Mengembangkan Perilaku Asosiatif Siswa SD Melalui Penerapan Pendekatan Bermain Dalam Konteks Pembelajaran Penjas. *Journal of Physical Education and Sport*, 2(1), 52–61.
- Peakasa, P. A. (2015). Survei Tingkat Pemahaman Guru PJOK terhadap Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SMP Negeri Se-Surabaya Selatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Volume*, 3(3), 651–658. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*, 1, 1–5.
- Ridwan, M., Sudibyo, & Kartiko, D. C. (2020). Aktivitas permainan, cuaca, dan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Journal Of Sport Education*, 2, 40–46. <https://doi.org/dx.doi.org/10.31258/jope.2.2.40-46>
- Saputra, M. R. E., & Yunus, M. (2019). Pengembangan Variasi Model Latihan Dribbling Sepakbola untuk Atlet Usia 13-15 Tahun. *Indonesia Performance Journal*, 3(1), 8–15. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jko%0APENGEMBANGAN>
- Suryantini, N. W. N., Wiarta, I. W., & Manuaba, I. B. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditori Kinestetik Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(3).
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Taufik, M. S., & Sungkawa, M. G. G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

- Penggunaan Media Audio Visual. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1–9. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3477>
- Wijaya, M. A., & Kanca, N. (2019). Media Pembelajaran Aktivitas Pengembangan PJOK untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26740/jossae.v4n1.p1-6>
- Wijayanto, E. Z. (2012). Pengaruh Pembelajaran Permainan Bola Besar Terhadap Tingkat Kesegaran Jasmani. *Active - Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/active.v1i1.264>
- Zubairi, Atiq, A., & Yanti, N. (2020). Minat Siswi Terhadap Pembelajaran Penjas Materi Sepak Bola. 2019, 1–8.