



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK DI SD NEGERI CELEP 5 SRAGEN

Rony SuryoNarbito¹, Risa AgusTeguh W², Jasmani³, Iwan Arya Kusuma⁴, Vikri Aditya Pratama⁵

^{1,2,3,4} Universitas Tunas Pembangunan Surakarta (UTP)

risa.atw87@gmail.com, ¹j.jasmannii9@mail.com, ²papadapin@gmail.com, ³

Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat siswa pada mata siswa dalam pembelajaran pjok kelas 5 di SD Negeri Celep 5 Sragen Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SD di Negeri Celep 5 Sragen. Sampel pada penelitian ini berjumlah 25 siswa kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Celep 5 Sragen, Teknik pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan purposive sampling yaitu penentuan kelas didasarkan pada pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan angket atau kuesioner. Dan analisis data menggunakan Uji Hipotesis menggunakan SPSS versi 23. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta setelah melalui rangkaian proses analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas 5 di SD Negeri Celep Sragen. Berdasarkan hasil uji hipotesis nilai Mean *Paired Differences* pada Pair 1 (*post test* dan *Pre test*) adalah 28,920. Nilai ini menunjukkan selisih antara belajar *Pre test* dan *post test* dan selisih perbedaan tersebut antara 25,531 sampai 32,309. Selisih perbedaan tersebut dapat dilihat pada kolom 95% *confidence interval of the difference lower* dan *upper*. Berdasarkan hasil analisis data dari perhitungan uji-t didapati nilai Signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan H_0 diterima. Hal ini berarti penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK efektif terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran PJOK kelas 5 di SD Negeri Celep 5 Sragen.

Kata Kunci : PJOK, Minat Belajar, Media Interaktif

Abstrack

The aim of this study is to determine whether there is an influence of the use of interactive learning media on students' interest in the subject of physical education in grade 5 at Celep 5 Elementary School, Sragen. The population in this study was all elementary schools in Celep 5 Elementary School, Sragen. The sample in this study amounted to 25 fifth grade students at Celep 5 Elementary School, Sragen. The sampling technique was using purposive sampling, namely class determination based on certain considerations. Data collection techniques were in the form of observation and questionnaires. And data analysis used Hypothesis Testing using SPSS version 23. Based on the results of the research that has been done and after going through a series of data analysis processes, it can be concluded that the application of interactive learning media has an effect on the learning interest of grade 5 students at Celep 5 Elementary School, Sragen. Based on the results of the hypothesis test, the Mean Paired Differences value in Pair 1 (post test and Pre test) is 28.920. This value shows the difference between learning Pre test and post test and the difference is between 25.531 to 32.309. The difference can be seen in the 95% confidence interval of the lower and upper difference columns. Based on the results of data analysis from



the t-test calculation, a significance value of $0.000 < 0.05$ was found. Therefore, H_a can be said to be accepted. This means that the application of interactive learning media in the PJOK subject is effective for students' learning interest in PJOK lessons for grade 5 at Celep 5 Sragen Public Elementary School.

Keywords: *Physical Education, Learning Interest, Interactive Media*

PENDAHULUAN

Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Harvianto 2021).

Media interaktif adalah layanan digital ini memungkinkan pengguna untuk meresponnya dengan konten seperti gambar bergerak, teks, video, animasi serta video game. Media interaktif ditujukan untuk mendukung partisipasi pengguna (Syifa & Rizal 2024).

Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat bantu perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi dan saling aktif. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas dengan penggunanya. Pengertian ini merujuk pada kemampuan multimedia interaktif untuk berkomunikasi dengan penggunanya.

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game (Arsyad 2020); 33). Contohnya :

- 1) *Power point*
- 2) *Macromedia flash*
- 3) *Adobe flash*
- 4) *Polyhendron*

Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu power point. Power point adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Menurut Susilana, PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Adapun ciri-ciri dari Microsoft Power Point adalah :



- 1) Adanya pengolahan objek teks, grafik, video, suara yang diletakkan pada halaman individual. Biasa disebut dengan “slide”
- 2) Mempunyai animasi yang bisa diberikan kepada setiap objek untuk menambah gaya presentator
- 3) Adanya transisi untuk memberikan tanda atau perbedaan untuk setiap slide yang dimiliki presentator
- 4) Penyimpanan file Power Point ini bisa berbagai macam, yakni : ppt : merupakan ekstensi file paling dasar dari Power Point .pps : merupakan ekstensi file yang akan langsung membuka file secara slideshow .pot : merupakan ekstensi file untuk menyimpan secara template .pptx : merupakan ekstensi file yang menyimpan data secara xml
- 5) File Power Point juga bisa disimpan dan diexport menjadi bentuk lain seperti PDF dan video.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian lapangan (*field resource*) yaitu penelitian yang setiap datanya diperoleh secara langsung pada obyek penelitian dilapangan. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan rancangan terstruktur sesuai dengan sistematika penelitian ilmiah (Sugiyono 2020). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang mana, metode eksperimen adalah peneliti menentukan objek eksperimen yang memperoleh perlakuan (Ghozali 2018). Penelitian datanya diperoleh melalui kuisioner kepada pihak yang bersangkutan serta mengumpulkan dokumen yang diperlukan dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan rancangan design pre-experimental yang berjenis *One Group Pretest-Posttest*. *Design One Group Pretest-Posttest* adalah desain penelitian mencakup pengukuran variabel dalam waktu sebelum dan setelah diberi perlakuan kepada satu kelompok subjek.

2. Tabel 3. 1. Model Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂



Keterangan:

O_1 = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (pretest)

O_2 = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (posttest)

X = Perlakuan yang diberikan dengan menggunakan media interaktif pada pelajaran PJOK

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan atau penginderaan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses ataupun perilaku. Instrumen ini digunakan dalam penelitian untuk mengamati kegiatan guru pada saat mengajar dan mengamati respons siswa selama pembelajaran dikelas dengan menerapkan media pembelajaran interaktif di dalam kelas.

2. Angket (Kuesioner)

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara menyebarkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi responden (Sugiyono 2018). Minat Belajar Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pribadinya atau hal-hal lain yang diketahuinya. Angket ini digunakan untuk mendapatkan beberapa informasi tentang minat belajar siswa pada penggunaan media pembelajaran interaktif pada matapelajaran PJOK.

Tabel 3. 2. Kisi-kisi Bobot Skor Jawaban

Pilihan Jawaban	Bobot Skor Pernyataan Positif
SS: Sangat Setuju	5
S: Setuju	4
KS: Kurang Setuju	3
TS: Tidak Setuju	2
STS: Sangat Tidak Setuju	1



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Data Awal Minat Belajar *Pre test* Kelas 5

Pada bagian ini peneliti telah memberikan *Pre test* kepada kelas 5. Kemudian peneliti menggunakan hasil dari *Pre test* tersebut untuk mengumpulkan data awal. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas maka diperoleh nilai hasil belajar *Pre test* sebagai berikut:

Tabel 4. 1. Data Hasil Belajar *Pre test* Kelas 5

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>
1	Aditya pratama	54
2	Anindya denisnya ardani	50
3	Ahmad wildan sopi	48
4	Aiko bintang ardiyansyah	29
5	Alya shakila dhanawati	45
6	Arkanza queen kinara	42
7	Bayu prasetyo	34
8	Clarisa fairus tsbita zahra	41
9	Dava farid dhafirulloh	34
10	Dimas andi nugraha	32
11	Deva dwi dewangga	43
12	Faiha nunun naufari	42
13	Febrian siti karomah	34
14	Gadis tris yulia	51
15	Ghoisan rosya otoya	49
16	Hanifah nur	38
17	Ilyas galih	58
18	Michel citra clarista	45
19	Mohammad habib prasetyo	44
20	Naura kanza nadifa	29
21	Raditya gibram purnomo	40
22	Sandy pratama putra	45
23	Salsabila kurniawati	41
24	Zaki akna setiyanto	38
25	Zahra ardiansyah	40

2. Data Akhir Minat Belajar setelah menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Posttest* Kelas

Tabel 4. 2. Data Hasil Belajar *Post test* Kelas 5

No	Nama Siswa	<i>Posttest</i>
1	Aditya pratama	66



2	Anindya denisnya ardani	71
3	Ahmad wildan sopi	75
4	Aiko bintang ardiyansyah	72
5	Alya shakila dhanawati	63
6	Arkanza queen kinara	72
7	Bayu prasetyo	67
8	Clarisa fairus tsbita zahra	74
9	Dava farid dhafirulloh	73
10	Dimas andi nugraha	62
11	Deva dwi dewangga	74
12	Faiha nunun naufari	66
13	Febrian siti karomah	65
14	Gadis tris yulia	70
15	Ghoisan rosya otoya	67
16	Hanifah nur	75
17	Ilyas galih	75
18	Michel citra clarista	69
19	Mohammad habib prasetyo	71
20	Naura kanza nadifa	73
21	Raditya gibram purnomo	75
22	Sandy pratama putra	75
23	Salsabila kurniawati	75
24	Zaki akna setiyanto	71
25	Zahra ardiansyah	73

Statistik	Nilai
JumlahData(N)	30,00
Rerata(Mean)	15,97
StandarDeviasi(SD)	5,6
NilaiTengah(Median)	15
NilaiTerkecil(Minimum)	7
NilaiTerbesar(Maximum)	28

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data serta pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta setelah melalui rangkaian proses analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas 5 di SD Negeri Celep Sragen. Berdasarkan hasil uji hipotesis nilai Mean *Paired Differences* pada Pair 1 (*post test* dan *Pre test*) adalah 28,920. Nilai ini menunjukkan selisih antara belajar *Pre test* dan *post test* dan selisih



perbedaan tersebut antara 25,531 sampai 32,309. Selisih perbedaan tersebut dapat dilihat pada kolom 95% *confidence interval of the difference lower* dan *upper*.

Dalam uji hipotesis menemukan bahwa nilai *std. deviation* yang menunjukkan *standar deviasi* dari skor perbedaan data. Pada pair 1 nilai *Pre test* dan *post test* nilai standar deviasinya menunjukkan 8,210. *Std Error Mean* menunjukkan standar error dari perbedaan nilai yang digunakan dalam menghitung statistik uji dan interval kepercayaan (*Lower* dan *Upper bound*). Nilai *std error mean* yang ditunjukkan adalah 1,642. Pada kolom terdapat nilai *t tabel* dan *t hitung* diperoleh hasil nilai *t tabel* yang terletak pada $df = 24$ adalah 1,710. Sehingga diperoleh nilai $t_{hitung} = 17,612 > t_{tabel} = 1,710$. Hal tersebut artinya H_a diterima dan H_0 ditolak atau menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan siswi kelas 5 di SD Negeri Celep 5 Sragen.

DAFTARPUSTAKA

- Ain, S. Q. & Mustika, D. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika kepada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas* 2(5): 1080–1085. doi:10.31004/abdidas.v2i5.427
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A. & Fujiarti, A. 2024. Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan* 4(01): 39–47. doi:10.57008/jjp.v4i01.689
- Arsyad, A. 2020. Media Pembelajaran. *edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, septin puji. 2019. Modul Praktikum Statistika. Sukoharjo: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Surakarta.
- Astuti, S. P. 2024. Statistika. *Jurusan Ekonomi dan Bisnis Islam. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Surakarta*, hlm. 168.
- Basir, M., Bayu, A. T. & Sudarjat, A. 2021. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* 2(1): 49–56. Retrieved from <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1244>
- Cahyani Hidayah, N., Fajriyah, K. & Kartinah. 2023. Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 Sdn Sawah Besar 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2): 3966–3976. doi:10.36989/didaktik.v9i2.1239
- Ghozali, I. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9.



Badan Penerbit - Undip, hlm. 490.

- Hadi, I. 2024. Development of Learning Media to Improve Learning Achievement (Study on Physical Education, Sports and Health (PJOK) Class III Subjects at SD Negeri Kota Bengkulu). *Indonesian Journal of Sport, Health and Physical Education Science* 2(1): 56–61. doi:10.58723/inasport.v2i1.149
- Harvianto, Y. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Journal Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi (PORKES)* 4(1): 1–7. doi:10.29408/porkes.v4i1.3485
- Jamaluddin. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran PENJASORKES terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani SD INPRES BTN IKIP II Makasar. *Jurnal PENJAKORA Fakultas Olahraga dan Kesehatan* 3(2): 29–42. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PENJAKORA/article/view/11733>
- Majid, A. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Maulidya, A. N. & Ridwan, M. 2021. Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Berpikir Kreatif Mata Pelajaran PJOK. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia* 11(2): 31–35. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki>
- Putri, J., Bule, K. D., Soares, V., Wea, M. P. I., D.Mau, K. & Lian, Y. P. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dan Pembelajaran* 11(1): 2575–2582. Retrieved from <https://eprints.untirta.ac.id/id/eprint/29035>
- Rahmat, P. S. 2018. Perkembangan Peserta Didik. *Jakarta: Bumi Aksara*. doi:10.21043/equilibrium.v7i1.4258
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., et al. 2024. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(1): 3048–3054. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>
- Sari, Y. Y., Dhitia Putri Ulfani, Muhammad Ramos & Padli. 2024. Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan* 6(2): 478–488. doi:10.52060/pgsd.v6i2.1657
- Sudarsinah. 2021. Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak Usia Kesekolah Dasar. *Elementa : Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin* 3(3): 1–10. doi:10.33654/pgsd
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. Alfabeta, hlm. 6th Edisi . Bandung: Alfabeta.



- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*, hlm. 1–233. Bandung: PT. Alfabet.
- Sungkono. 2008. Pemilihan Dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 4(1): 71–80.
- Surjono, H. D. 2017. Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. *Ed.1, Cet.1.-Yogyakarta: UNY Press*, hlm. 93.
- Syifa, H. F. & Rizal, B. T. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(3): 1644–1652. doi:10.51169/ideguru.v9i3.1180
- Verawati, I., Dewi, R. & Destya, M. R. 2024. The Impact of Interactive Learning Media to Increase Interest in Learning Physical Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 7(3): 466–473.
- Widiyanti, D., Supari, P., Sulistiawati, K., Sumitri, N. N. A. & Murjainah. 2024. Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Peningkatan Pemahaman Pembelajaran Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* 7(3): 1–8. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/shes>