

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBANTUAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOK

¹Graciela Nadya Lawrance, ²Sutaryono

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Psikologi dan Pendidikan
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Corresponding author: 1gracielanl18@gmail.com, 2sutaryonoyono@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan desain, kelayakan, dan keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video pada pembelajaran PJOK kelas V SDN 1 Purwosari. Penelitian ini adalah kuantitatif jenis research and development (R&D). Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan menurut Borg and Gall dengan 6 langkah meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk. Tahap ujicoba pemakaian produk pada 6 anak yang diambil berdasarkan tingkatan akademik. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Purwosari. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji kelayakan dan uji keefektifan media. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil 96,8% dan 93,75%. Keefektifan lembar kerja siswa dalam penggunaan lembar kerja siswa interaktif yang dihitung dengan rumus N-gain diperoleh 0,63 dengan kriteria tinggi, serta dari respon guru dan siswa yang memperoleh hasil 92,5% dan 91,4% dengan kriteria sangat baik. Simpulan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran PJOK pada materi bola voli.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Powerpoint interaktif, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu komponen penting dalam hidup. Pada dasarnya pendidikan adalah sebuah usaha menggali dan mengembangkan kompetensi pada diri peserta didik. Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi berisi tujuan kurikulum yang mencakup empat kompetensi, yaitu: (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Keempat Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran di sekolah harus melaksanakan pembelajaran sesuai acuan tersebut agar tujuan kurikulum bisa tercapai. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan peran tenaga pendidik di sekolah yaitu seorang guru.

PJOK merupakan salah satu muatan pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Menurut Sukintaka (2020:2), pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani. Dalam

PJOK memiliki unsur bermain dan juga olahraga, namun tidak hanya sekedar bermain dan olahraga saja, tetapi kedua unsur tersebut menjadi suatu keterpaduan. Salah satunya adalah pada permainan bola voli. Siswa diharuskan mempunyai pengetahuan dalam bergerak dan melakukan dengan benar. Hal tersebut bisa diatasi dengan cara menggunakan media yang dapat memberikan gambaran tentang gerakan bola voli. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi akan mempengaruhi juga pelaksanaan proses pembelajaran di kelas dilihat dari siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikemas dengan baik dibuat bervariasi dalam bentuk media yang inovatif.

Hamalik (2016:19) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membangkitkan minat, hasrat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan mendatangkan pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa. Berdasarkan penelitian Vega, dkk (2020) menerangkan bahwa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga umumnya pada gerak dasar lokomotor. Masih banyak yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. minat belajar dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor tergantung dengan permainan atau materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor lebih banyak siswa yang aktif daripada yang tidak aktif. Siswa lebih tertarik pada olahraga baru atau permainan dalam pendekatan dalam pembelajaran. Belum adanya pengukuran khusus untuk mengukur minat siswa belajar dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor.

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui wawancara, observasi, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa yang dilakukan di SD Negeri Purwosari 01. Ditemukan permasalahan pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK, hal ini ditunjukkan dari belum tercapainya KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dengan presentase nilai dari Kelas A dengan jumlah siswa 30 (18 Pi dan 12 Pa), dilihat dari nilai rata-rata semester gasal 2021/2022 terdapat 17 (56,66%) siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Sedangkan 13 siswa lainnya (43,33%) mendapatkan nilai di atas KKM. Kelas B dengan jumlah siswa 30 (15 Pi dan 15 Pa), dilihat dari nilai rata-rata semester gasal 2021/2022 terdapat 18 (60%) siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Sedangkan 12 siswa lainnya (40%) mendapatkan nilai di atas KKM., untuk KKM nya adalah 75.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi dari guru dalam proses pembelajaran PJOK di SD Negeri Purwosari 01. Media pembelajaran yang diberikan hendaknya disesuaikan dengan materi pembelajaran, kondisi siswa serta kondisi pandemi seperti ini. Media pembelajaran yang diterapkan memerlukan media pembelajaran yang lebih lengkap dan merinci serta dapat membuat siswa lebih aktif serta dapat memahami materi yang diajarkan. Peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran multimedia Interaktif guna menunjang proses

pembelajaran materi bola voli di SD Negeri Purwosari 01. Penyajian media pembelajaran ini tidak hanya berupa tulisan saja, namun disajikan juga sebuah gambar dan video yang akan membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran akan baik jika didukung dengan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti media pembelajaran multimedia Interaktif.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “The Influence of Interactive Powerpoint Multimedia in Social Studies Learning on Concept Understanding of Students` Social Mobility”, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi pemahaman konsep siswa saat menggunakan multimedia Interaktif Power Point dalam pelajaran IPS di SMP 3 Tasikmalaya. Keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan menunjukkan peningkatan dalam kelas eksperimen mencapai skor pada ketiga indikator yaitu terjemahan, interpretasi, dan ekstrapolasi lebih tinggi dari POKda kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan multimedia power point Interaktif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep.

Penelitian tentang efek penggunaan media power point Interaktif dengan permainan juga pernah dilakukan oleh Zubairu,dkk (2020) dengan judul Effect of Game-Based Interactive Powerpoint on Students Learning Outcomes in Civic Education in Zaria Education Zone of Kaduna State Nigeria. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengeksplorasi efek permainan melalui power point Interaktif pada sikap siswa dan kinerja akademis dalam pendidikan kewarganegaraan. Keberhasilan penelitian ini menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam sikap dan akademik kinerja siswa dalam dua kelompok penelitian mendukung Powerpoint Interaktif berbasis game.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Metode penelitian *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Subyek penelitian dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas V SDN 1 Purwosari Kudus dengan jumlah 30 siswa. Uji coba produk atau uji kelompok kecil dilakukan kepada 6 siswa kelas VB SDN 1 Purwosari Kudus. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall meliputi tahap mengumpulkan informasi dan memecahkan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, memvalidasi desain, merevisi desain, menguji coba produk kecil dan merevisi produk. Model ini dipilih karena penelitian pengembangan yang dilakukan bersifat menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis rata-rata data awal dan analisis data akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video mata pelajaran PJOK antara lain: (1) pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video, (2) kelayakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video, dan (3) keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video. Berikut adalah tahapan dalam penelitian ini:

1. Mengumpulkan Informasi dan Memecahkan Masalah

Pengumpulan informasi dan pemecahan masalah dilakukan dengan teknik wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Purwosari Kudus. Dari hasil wawancara tersebut **dapat** diketahui permasalahan yang sedang dihadapi di kelas V SDN 1 Purwosari Kudus yaitu ketersediaan media pembelajaran yang kurang merangsang ingatan siswa dalam pembelajaran.

2. Mengumpulan Data

Pengumpulan data untuk bahan referensi atau data pelengkap. Pengumpulan data dilakukan dengan **angket** kebutuhan guru dan siswa. Data berupa hasil angket kebutuhan guru dan siswa.

3. Mendesain Produk

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun desain media berbentuk Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video. Beberapa kriteria penyusunannya adalah tampilan buku (bentuk, ukuran, warna), penggunaan bahasa, adanya stimulant atau rangsangan pemikiran, memenuhi etika dan estetika penulisan, isi (materi dan keterbacaan), menentukan materi atau isi yang akan dibuat, dan mengetahui sasaran pembaca. Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video dengan susunan tampilan awal, tampilan menu utama, menu KD, menu indikator, menu tujuan, menu petunjuk penggunaan, menu biografi, menu kuis, dan menu materi.

4. Memvalidasi Desain

Desain Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video yang telah dihasilkan kemudian dinilai oleh 2 ahli yaitu ahli media dan materi. Instrumen penilaian produk yang digunakan yaitu angket validasi dimana responden (ahli) mengisi pertanyaan dan pernyataan yang telah disusun oleh peneliti. Angket bertujuan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video. Penilaian kelayakan dilakukan oleh: (1) ahli media yaitu Dr. Kustiono, M.Pd. dan (2) ahli materi adalah Isa Ansori, S.Pd., M.Pd. hasil penilaian dari kedua ahli tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video

No	Ahli	Persentase	Kriteria
1	Media (Dr. Kustiono, M.Pd.)	93,75%	Sangat Layak
2	Materi (Isa Ansori, S.Pd., M.Pd.)	96,80%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 persentase kelayakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video yaitu ahli media memberikan skor persentase 93,75% dan ahli materi memberikan skor persentase 96,80%. Berdasarkan skor tersebut persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video dengan kategori sangat layak.

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Ariyani, N., dkk. (2021) berjudul “Media Power Point Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Siklus Air Muatan IPA Sekolah Dasar”. Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran 5(2): 263-271. Dalam pengembangan media Power Point berbasis pendekatan kontekstual ini validitas media berdasarkan penilaian ahli isi pembelajaran sebesar 90,00% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran sebesar 90,38% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran sebesar 88,33% dengan kualifikasi baik, dan uji coba perorangan sebesar 92,50% dengan kualifikasi sangat baik.

Penelitian oleh Damayanti (2017) berjudul “Pengembangan media Powerpoint interaktif sebagai suplemen keterampilan membaca pemahaman berbasis PIRLS untuk siswa kelas IV SD”. Jurnal Pendidikan Malang 2(5): 40-52. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh hasil sebagai berikut (1) ahli materi diperoleh 88 33% berarti sangat valid (2) ahli media diperoleh 87 5% berarti sangat valid (3) guru kelas IV diperoleh 92 8% berarti produk memiliki tingkat keterterapan yang tinggi (4) uji coba kelompok kecil diperoleh 93 33% berarti produk sangat menarik dan sangat praktis digunakan dan (5) uji coba lapangan diperoleh 83 35% siswa memenuhi KKM berarti produk efektif digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN 1 Purwosari Kudus dengan jumlah siswa 30 anak menunjukkan hasil yang sangat layak terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video. Angket tanggapan siswa menunjukkan hasil persentase 91,4% dengan kriteria sangat layak. Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan kepada guru untuk mendapatkan informasi dan masukan terkait kelayakan penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video. Angket tanggapan guru mendapat

persentase 92,5% dan mendapat kriteria sangat layak. Penggunaan media pembelajaran tersebut dianggap guru sangat membantu pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Respon	Persentase Klasikal	Kriteria
Guru	91,4%	Sangat Layak
Siswa	92,5%	Sangat Layak

Uji keefektifan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbantuan Video bertujuan untuk memberikan data deskriptif data keefektifan penggunaan media dalam penelitian di lapangan. Diperoleh nilai *sig.* pada nilai pretest dan posttest uji kelompok kecil sebesar 0,200 dan 0,062. Kedua *sig.* mempunyai nilai lebih besar dari 0,05. Maka dengan hasil tersebut data tes pada kelompok kecil tersebut mempunyai distribusi normal. Diperoleh nilai *sig.* pada nilai pretest dan posttest uji kelompok besar sebesar 0,200 dan 0,158. Kedua *sig.* mempunyai nilai lebih besar dari 0,05. Maka dengan hasil tersebut data tes pada kelompok besar tersebut mempunyai distribusi normal.

Hasil *uji t* pada kelompok kecil diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,289$ dan $t_{tabel} = 2,228$. Atau $t_{hitung} = 3,289 > t_{tabel} = 2,228$ maka H_0 ditinggalkan dan H_a dipakai atau diartikan bahwa Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbantuan Video efektif dalam memberikan peningkatan hasil belajar PJOK Kelas V SD. Hasil *uji t* pada kelompok besar diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,572$ dan $t_{tabel} = 2,001$ atau $t_{hitung} = 5,572 > t_{tabel} = 2,001$ maka H_0 ditinggalkan dan H_a dipakai atau diartikan bahwa Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbantuan Video efektif dalam memberikan peningkatan hasil belajar PJOK Kelas V SD. Dideskripsikan siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan melihat nilai rerata. KKM pada hasil belajar siswa sebesar 75. Rerata nilai pretest diperoleh sebesar 62,9 meningkat menjadi 83,3 pada nilai posttest.

Dideskripsikan siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan melihat rerata nilai. KKM pada hasil belajar siswa sebesar 75. Rerata nilai pretest diperoleh sebesar 64 meningkat menjadi 82 pada nilai posttest. Diperoleh nilai *N-gain* pada uji kelompok kecil sebesar 0,51 dengan klasifikasi tinggi, dan pada kelompok besar sebesar 0,63 dengan klasifikasi sedang. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Qistina, M., dkk. pada tahun 2019 berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar". Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA dinyatakan baik dengan hasil validasi ahli media 3,75 dengan kategori sangat valid, ahli materi 3,5 dengan kategori sangat valid, dan oleh pengguna 3,54 kategori baik.

Berdasarkan N-Gain sebesar 0,60 dengan kategori sedang dan dapat dikatakan bahwa keefektifan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran tergolong efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video pada muatan pelajaran PJOK, disimpulkan sebagai berikut. Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video dengan susunan tampilan awal, tampilan menu utama, menu KD, menu indikator, menu tujuan, menu petunjuk penggunaan, menu biografi, menu kuis, dan menu materi Ahli materi memberikan skor dengan jumlah 31 dari skor total 32 atau dengan bentuk persentase 96,8% dan termasuk pada kriteria sangat layak. Ahli media memberikan skor dengan jumlah 30 dari skor total 32 atau dengan bentuk persentase 93,75% dan termasuk pada kriteria sangat layak. Angket tanggapan siswa memberikan skor sebesar 1097 dari total 1200 atau dalam bentuk persen sebesar 91,4%. Angket tanggapan guru memberikan skor 37 dari 40 atau dalam bentuk persen sebesar 92,5%. Rerata nilai pretest diperoleh sebesar 62,9 meningkat menjadi 83,3 pada nilai posttest. Nilai N-gain pada uji kelompok kecil sebesar 0,51 dengan klasifikasi tinggi, dan pada kelompok besar sebesar 0,63 dengan klasifikasi sedang. Hasil uji t pada kelompok besar diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,572$ dan $t_{tabel} = 2,001$. Atau diperoleh $t_{hitung} = 5,572 > t_{tabel} = 2,001$ maka H_0 ditinggalkan dan H_a diterima atau diartikan bahwa Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Video efektif dalam memberikan peningkatan hasil belajar PJOK Kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, N. (2021). Media Power Point Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Siklus Air Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5(2): 263-271.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budasi, I. 2020. *Power Point Game, Motivation, Achievement: The Impact and Students' Perception. International Journal of Instruction* 13(4): 510-522.
- Damayanti, F., N. (2017). Pengembangan media *Powerpoint* interaktif sebagai suplemen keterampilan membaca pemahaman berbasis PIRLS untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Malang* 2(5): 40-52.
- Fitchen, C. (2019). *More Than Meets the Eye: A Canadian Comparative Study on Powerpoint Use Among Post-Secondary Students With and Without Disabilities. International Research in Higher Education* 4(2): 25-36.
- Hayuningtyas, K., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPA di Kelas 3 SD. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 3(1): 61-69.
- Irfan. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Konsep Alat Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V SD Negeri Gaddong I Makassar. *Prosiding Seminar Nasional* 1(1): 44-53.
- Khalifah, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV MI/SD. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI* 8(1): 75-87.

- Qistina, M. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Jurnal PGSD* 8(2): 160-172.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widya, B. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Teknologi Informasi Power Point di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan* 6(1): 13-26.
- Yohanes, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Power Point Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Sifat Bangun Datar Kelas III SDN 22 Magek. *Jurnal Pendidikan* 3(1): 60-72.
- Zain, A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School* 8(1): 75-81.
- Zulfadewina. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft *Powerpoint* Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar* 1(1): 38-48.