

Strategi Pembelajaran Melalui Video Interaktif pada Masa Pandemi terhadap Peningkatan Minat Belajar PJOK di SMA Negeri 1 Cineam Kab. Tasikmalaya

Nuriska Subekti^{1✉}, Agus Mulyadi², Yuyus Saputra³

^{1,2,3} Universitas Siliwangi, Kota tasik Malaya, Jawa Barat, Indonesia

nuriskasubekti@unsil.ac.id¹, agusmulyadi@unsil.ac.id², yuyussaputra@unsil.ac.id³

Article Info

History Articles

Received : 12 Mei 2022

Accepted : 17 Mei 2022

Published : 20 Mei 2022

Kata Kunci

Minat Belajar; Strategi Pembelajaran; Video Interaktif.

Keywords

Interactive Video; Interest in Learning; Learning Strategy

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui gambaran penerapan strategi pembelajaran melalui video interaktif pada masa pandemi terhadap peningkatan minat belajar PJOK di SMA Negeri 1 Cineam Kab. Tasikmalaya. Target yang dicapai untuk dipublikasikan di jurnal nasional terakreditasi dan memfasilitasi, mendorong, meningkatkan minat belajar PJOK di masa pandemi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X SMA Negeri 1 Cineam Kab. Tasikmalaya dengan jumlah populasi 184 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas X IPA (X IPA-1, X IPA-2, X IPA-3) dengan Jumlah 89 orang. Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data tentang minat belajar melalui pemberian angket Skala Likert yang dianalisis dengan menggunakan program SPSS. Berdasarkan hasil analisis uji paired sample t tes, pada variabel minat belajar diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00, nilai tersebut dibawah nilai alpha ($0,00 < 0,05$), artinya video interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar PJOK. Strategi pembelajaran melalui video interaktif menghemat waktu belajar. Selain itu, penggunaan video sebagai media pembelajaran bersifat fleksibel dalam arti siswa dapat menonton video kapan saja, di mana saja. Bahkan dapat memutar video Kembali jika siswa tidak mengerti.

Abstract

The purpose of this study was to describe the application of learning strategies through interactive videos during the pandemic to increase interest in learning PJOK at SMA Negeri 1 Cineam Kab. Tasikmalaya. The targets achieved are to be published in accredited national journals and to facilitate, encourage, increase interest in learning PJOK during the pandemic. The study used a quantitative approach with experimental methods with the population in this study were students of class X SMA Negeri 1 Cineam Kab. Tasikmalaya with a population of 184 people. The sample in this study were students of class X IPA (X IPA-1, X IPA-2, X IPA-3) with a total of 89 people. The research instrument used to collect data about interest in learning through the provision of a Likert Scale questionnaire which was analyzed using the SPSS program. Based on the results of the analysis of the paired sample t test, the learning interest variable obtained a significance value of 0.00, the value is below the alpha value ($0.00 < 0.05$), meaning that interactive video has a significant influence on PJOK learning interest. Learning strategies through interactive videos save learning time. In addition, the use of video as a learning medium is flexible in the sense that students can watch videos anytime, anywhere. Can even play Back videos if students don't understand.

PENDAHULUAN

UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 (Indonesia, 2006), Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya (Nurkholis, 2013). Tujuan pendidikan mengarah pada pendampingan anak dalam proses penyempurnaan ketertiban tingkah laku (Musanna, 2017). Pencapaian tujuan tersebut dicapai dengan menyajikan berbagai mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu dari berbagai mata pelajaran sekolah adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Tujuan pendidikan jasmani di sekolah adalah agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan jasmani, termasuk aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa pendidikan jasmani adalah proses belajar bergerak dan belajar melalui gerakan (Lutan, 2001).

Pendidikan jasmani merupakan wahana untuk meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, pengetahuan, penalaran, dan pembiasaan menuju pola hidup sehat yang mengarah pada stimulasi pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang (Nanda & Sari, 2021). Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah selesainya proses pembelajaran (Firman et al., 2020). Hal ini tercermin dari penguasaan materi yang diajarkan oleh siswa.

Oleh karena itu, keberhasilan belajar dapat dibaca dari sekumpulan nilai selama periode waktu tertentu. Proses belajar mengajar berhasil dilaksanakan apabila tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai. Pencapaian hasil belajar yang baik memerlukan prosedur yang komprehensif selama persiapan pembelajaran, proses pembelajaran dan penilaian pembelajaran (Hidayat & Asyafah, 2019). Ini merupakan satu kesatuan dan tidak dapat dipisahkan. Persiapan pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat menunjang proses pembelajaran, mengingat adanya RPP, media pembelajaran dan perangkat pembelajaran (Bararah, 2017).

Sejak Desember 2019 hingga sekarang, akibat pandemi Covid-19, seluruh kegiatan belajar mengajar bagi siswa harus dilakukan sementara dari rumah. Sekolah saat ini tidak beroperasi seperti biasa karena pemerintah memberlakukan sistem di rumah saja. Semua kegiatan belajar mengajar formal dan nonformal yang dilakukan siswa setiap hari harus dilakukan di rumah. Salah satu langkah yang tepat dalam situasi ini adalah dengan menggunakan jaringan dan teknologi informasi untuk mengembangkan sistem pembelajaran di sekolah, atau model pembelajaran online.

Proses pembelajaran online ini memiliki banyak implikasi, baik positif maupun negatif. Para pendidik pembelajaran online (online) ini diminta untuk mempersiapkan pembelajaran sekreatif mungkin dengan memberikan materi. Pembelajaran online pada awalnya digunakan untuk

menggambarkan sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi internet berbasis komputer. Perkembangan selanjutnya menggantikan fungsi komputer dengan telepon seluler, membuatnya lebih mudah dipelajari daripada komputer. Seseorang dapat belajar kapan saja, dimana saja dan dalam situasi apapun. Oleh karena itu model pembelajaran online lebih santai, menyenangkan, fleksibel, efisien, ringkas, nyaman, cepat, ringkas, aman, sederhana, hemat waktu dan hemat energi (Jamilah, 2020). Selain itu, manfaat dari model pembelajaran online adalah orang tua dapat memantau pembelajaran anaknya dan memberikan pengetahuan teknis kepada siswa dan guru. Pembelajaran online dapat mempercepat era teknologi 5.0. Siswa juga menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas dan senyaman mungkin dengan pembelajaran tanpa aturan formal (Suherman, 2020).

Beberapa permasalahan terkait pembelajaran yang dihipunkan yaitu permasalahan adaptasi dengan metode dan sistem pembelajaran yang baru, orang tua masih banyak menemui kesulitan dalam membimbing serta pergeseran dari pembelajaran. Kurangnya minat belajar PJOK selama pandemic covid 19 di SMA Negeri 1 Cineam Kab. Tasikmalayan.

Dari pembahasan masalah di atas, jelas bahwa kita perlu lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran pendidikan jasmani. Strategi pembelajaran menurut (Aji & Budiyo, 2018) Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana yang berisi serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan tertentu. Video interaktif adalah strategi pembelajaran yang dirancang untuk membantu Anda mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Video interaktif adalah metode bercerita berbasis audiovisual yang mengajak pemirsa ke media yang dikemas secara sinematik sebagai pengguna, pemilik, dan peserta aktif (Saragih et al., 2021). Materi yang dikemas dalam video memudahkan siswa dalam memahami pesan yang harus disampaikan. Materi tersebut diingat oleh siswa karena mereka juga menjadi lebih tertarik dengan desain yang dibuat. Penggunaan video interaktif dalam kegiatan belajar mengajar juga diyakini lebih efektif untuk keberhasilan belajar siswa (Wirasmita & Putra, 2017). Keuntungan menggunakan video interaktif sebagai media pembelajaran adalah dapat menggabungkan beberapa fitur yaitu siswa dapat menjawab pertanyaan tentang materi secara bersamaan setelah menonton materi di video. Ini akan menghemat waktu Anda saat belajar. Selain itu, penggunaan video sebagai media pembelajaran bersifat fleksibel dalam arti siswa dapat menonton video kapan saja, di mana saja. bahkan dapat memutar video jika siswa Anda tidak mengerti. Ada beberapa pertimbangan dalam membuat video interaktif, seperti memilih konsep dan tema video, mencari materi video, menggunakan aplikasi yang sesuai untuk mengedit video, dan mengevaluasi video setelah diedit Ya (Muliani & Tindaon, 2021). Evaluasi ini dimaksudkan untuk meningkatkan hasil dari video interaktif yang dihasilkan. Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dilihatnya

METODE

Sesuai dengan permasalahan penelitian ini, sifat penelitian ini adalah mengungkapkan strategi pembelajaran melalui video interaktif pada masa pandemi terhadap tumbuhnya minat belajar PJOK di SMA Negeri 1 Cineam Kab. Tasikmalaya. Oleh karena itu, sifat penelitian ini adalah eksperimen..

Guna membuktikan kebenaran dan menguji hipotesis yang diajukan oleh penulis, maka penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode eksperimen, yaitu metode bereksperimen dengan variabel yang diteliti untuk memperoleh hasil. Menurut (Apuke, 2017), studi eksperimental atau eksperimen (studi eksperimental) adalah studi yang benar-benar membahas kausalitas.

Populasi merupakan subjek penelitian atau dijadikan sebagai sumber data untuk penelitian. Populasi memegang peranan penting dalam penelitian karena merupakan objek yang dijadikan sebagai bahan penelitian Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Cineam Kab.Tasikmalaya dengan jumlah populasi 184.

Sampel penelitian ini terdiri dari siswa yang memiliki kebugaran dan tidak termotivasi untuk belajar. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa X IPA (X IPA-1, X IPA-2, X IPA-3), yang berjumlah 89 orang.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uji angket. Analisis data dilakukan dengan menggunakan program Excel 2016. Langkah-langkah yang dilakukan adalah deskripsi data melalui peringkasan dan agregasi data, dari metode ini dilakukan uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji mean dengan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada bab ini diuraikan data hasil penelitian dengan menggunakan uji -t, termasuk didalamnya untuk yang dua sampel independent, dua sampel berpasangan, dan uji-t satu sampel. Selanjutnya dilakukan analisis dan pembahasan hasil pengolahan statistik dengan beberapa tahapan yaitu deskripsi data, hasil uji normalitas data, hasil uji homogenitas data, dan hasil uji dua rata-rata dengan uji-t.Untuk uji-t disajikan dua pengujian, yaitu paired sample t-test dilakukan untuk mengetahui pengaruh signifikansi hasil tes Sebelum dan tes sesudah minat belajar PJOK.

Deskripsi data menyajikan hasil pengolahan data secara deskriptif yang disajikan dalam bentuk table. Berikut adalah hasil uji hipotesis.

Hasil Uji Hipotesis T-Test

Tabel 1. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Tes Eksperimen	108.11	89	2.652	.281
	Post Tes Ekperimen	125.73	89	3.899	.413

Tabel 2. Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Tes Eksperimen & PostTes Ekperimen	89	-.125	.245

Table 3. Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Pair 1	Pre Tes Eksperimen - Post Tes Ekperimen	-17.618	4.981	.528	-18.667

Tabel 4. Paired Samples Test

		Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference Upper	t	d f	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre Tes Eksperimen - Post Tes Ekperimen	-16.569	-33.371	88	.000

Berdasarkan hasil analisis uji-t sampel berpasangan, variabel minat belajar memperoleh nilai signifikansi 0,00 dan nilai tersebut berada di bawah nilai aplha ($0,00 < 0,05$). Artinya video interaktif memberi pengaruh yang signifika terhadap Minat belajar di PJOK.

Pembahasan

Bagian ini menjelaskan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan oleh penulis dengan menggunakan statistik. Pengujian hipotesis dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau hipotesis yang diajukan oleh penulis.

Mengajar adalah bagian dari proses pendidikan dan mengajar adalah seni. Hal ini karena pola dan landasan (asas) yang dipelajari perlu diterapkan dan dipraktikkan ketika guru memberikan materi. Situasi dan karakteristik siswa tertentu. Selain aspek pengajaran, unsur pengajaran yang sangat penting adalah menginspirasi dan membimbing siswa untuk belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila guru atau pelatih menggunakan modifikasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa yang menjalani proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data di atas, strategi pembelajaran berbasis video interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar PJOK di SMA Negeri 1 Cineam Kab Tasikmalaya pada masa pandemi

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dengan topik Strategi Pembelajaran Melalui Video Interaktif Saat Pandemi untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK di SMA Negeri 1 Cineam Kab. Tasikmalaya disimpulkan bahwa strategi pembelajaran itu penting. Mempengaruhi tumbuhnya minat belajar PJOK di SMA Negeri 1 Cineam Kab. Tasikmalaya berarti memudahkan siswa dalam memahami pesan yang disampaikan melalui video interaktif. Materi tersebut diingat oleh siswa karena mereka juga menjadi lebih tertarik dengan desain yang dibuat. Penggunaan video interaktif dalam kegiatan belajar mengajar juga dinilai lebih efektif untuk pembelajaran siswa. Keuntungan menggunakan video interaktif sebagai media pembelajaran adalah dapat mencakup banyak fitur, seperti pertanyaan di dalam video. Artinya siswa dapat menjawab pertanyaan tentang materi secara bersamaan setelah menonton materi di video.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N., & Budiyono, S. (2018). The teaching strategy of Bahasa Indonesia in curriculum 2013. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 58–64.
- Amir, M. F. (2015). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 34–42.
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). *Instrumen Pengumpulan Data*.
- Apuke, O. D. (2017). Quantitative research methods: A synopsis approach. *Kuwait Chapter of Arabian Journal of Business and Management Review*, 33(5471), 1–8.
- Bararah, I. (2017). Efektifitas perencanaan pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 131–147.
- Firman, F., Aswar, N., Sukmawaty, S., Mirnawati, M., & Sukirman, S. (2020). Application of the Two Stay Two Stray Learning Model in Improving Indonesian Language Learning Outcomes in Elementary Schools. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 551–558.
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 159–181.
- Indonesia, P. R. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Jamilah, J. (2020). Guru profesional di era new normal: Review peluang dan tantangan dalam pembelajaran daring. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 238.
- Lutan, R. (2001). Asas-asas pendidikan jasmani. *Jakarta: Depdiknas*.
- Muliani, E., & Tindaon, J. (2021). SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAGI GURU DI SD NEGERI 104333 MARUBUN TAHUN 2021. *ABDIMAS MANDIRI-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 77–80.
- Musanna, A. (2017). Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(1), 117–133.
- Nanda, G. R., & Sari, M. (2021). Relationship of Physical Fitness to Physical Education Learning Outcomes of Class VIII Students of Junior High School Negeri 6 Siak Hulu. *1st International Conference on Sport Sciences, Health and Tourism (ICSSHT 2019)*, 109–112.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Saragih, M., Hartati, R., Sidabutar, R., & Sembiring, R. W. (2021). Penerapan penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar di Sekolah Yabes School Medan. *JURNAL WIDYA*, 2(1), 75–82.
- Suherman, H. (2020). Problematika dan Tantangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Tengah Pandemi Covid-19. *Tsamratul Fikri: Jurnal Studi Islam*, 14, 199–212.
- Taylor, J. L., Novaco, R. W., Gillmer, B. T., Robertson, A., & Thorne, I. (2005). Individual cognitive-behavioural anger treatment for people with mild-borderline intellectual disabilities and histories of

aggression: A controlled trial. *British Journal of Clinical Psychology*, 44(3), 367–382.

Wirasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2017). Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi camtasia studio dan macromedia flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35–43.