

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SISWA KELAS VII C SMPN 20 SURABAYA

Fahri Septa Hermana Putra¹, Luqman Hariri Giri Prabowo², Advendi
Kristiyandaru³, Antok Fajar Pribadi⁴

PJOK PPG Prajabatan Universitas Negeri Surabaya

Alamat e-mail : fahrisepta12@gmail.com¹ , luqmanhariri10@gmail.com² ,
advendikristiyandaru@unesa.ac.id³ , antokbalap@gmail.com⁴

ABSTRACT

Learning outcomes for PJOK kasti material obtained by students with low qualifications. Most learning outcomes are below the minimum learning requirements. This research aims to analyze the use of interactive learning media, namely microsites, to improve PJOK learning outcomes. This research is classroom action research involving 33 students of class VII C SMPN 20 Surabaya. Data collection techniques include descriptive data analysis and observation techniques. Research findings show that PJOK learning outcomes have increased. This is supported by the differences in learning outcomes between the third phase, namely the pre-cycle phase (number 2074, average 63, absorption capacity 63%, learning completeness 24%), cycle I (number 2281, average 69, absorption capacity 69%, learning completeness 58%) and cycle II (number 2478, average 75, absorption capacity 75%, learning completeness 82%). From pre-cycle to cycles I and II there was an increase in learning outcomes which showed an average increase in absorption capacity of 6% and an increase in learning completeness of 24%. It was concluded that interactive learning media succeeded in improving the learning outcomes of PJOK kasti material for class VII C SMPN 20 Surabaya. Because PJOK interactive learning can improve student learning outcomes, researchers hope that other educators can utilize interactive learning media.

Keywords: PJOK, Interactive Learning Media, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Hasil belajar PJOK materi bola kasti yang diperoleh peserta didik tergolong rendah. Sebagian besar hasil pembelajaran berada di bawah persyaratan pembelajaran minimum. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu microsite untuk meningkatkan hasil belajar PJOK. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang melibatkan 33 peserta didik kelas VII C SMPN 20 Surabaya. Teknik pengumpulan data meliputi analisis data deskriptif dan teknik observasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar PJOK mengalami peningkatan. Hal ini didukung dengan adanya perbedaan hasil belajar antara ketiga fase yaitu fase pra siklus (jumlah 2074, rata-rata 63, daya serap 63%, ketuntasan belajar 24%), siklus I (jumlah 2281, rata-rata 69, daya serap 69%, ketuntasan belajar 58%) dan siklus II (jumlah 2478, rata-rata 75, daya serap 75%, ketuntasan belajar 82%). Dari prasiklus ke siklus I dan II terjadi peningkatan hasil belajar yang menunjukkan rata-rata peningkatan daya serap sebesar 6% dan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 24%. Disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola kasti kelas VII C SMPN 20 Surabaya. Karena pembelajaran interaktif PJOK dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka peneliti mengharapkan pendidik lain dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: PJOK, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah kegiatan belajar dan mengajar dengan nuansa aman, nyaman dan menyenangkan yang bertujuan meningkatkan kesadaran peserta didik secara aktif, pengembangan potensi diri agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Febrina, 2018)

Pemerintah telah berupaya meningkatkan Mutu pendidikan Indonesia dengan melakukan penyempurnaan kurikulum, regulasi pendidikan, pengembangan kompetensi guru, kelengkapan fasilitas, sarana, dan prasarana. Hal ini harus dilakukan secara terstruktur, sistematis, masif, dan berkesinambungan agar berdampak baik untuk masa depan bangsa Indonesia.

Seiring dengan pesatnya kemajuan dunia teknologi, kita tahu bahwa hampir semua orang dapat mengakses teknologi dengan mudah dan mencari informasi lebih lanjut dari

sumber terkait. Transformasi Teknologi menjadikan dunia pendidikan senantiasa bergerak maju secara dinamis, terutama dalam menciptakan media pembelajaran, metode dan materi pendidikan yang menarik, interaktif, dan komprehensif

Pembelajaran adalah proses pemberian ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, dalam pembelajaran tiap jenjang di Indonesia atau bahkan dunia pasti ada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan atau disingkat PJOK. Mata pelajaran ini mempunyai keunikan tersendiri, sebab proses pembelajarannya memanfaatkan aktivitas jasmani yang dirancang dengan tujuan peningkatan dan pengembangan jasmani maupun rohani. (Saktiawan R, 2023)

Ketercapaian pembelajaran dipengaruhi pelbagai faktor, diantaranya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Oleh sebab itu, pendidik harus mempunyai keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Tidak bisa dipungkiri, bahwa masih banyak

pendidik yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Putri & Ardi, 2021)

Di era sekarang, ketidakmampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dapat menghambat keberlangsungan pembelajaran, seperti kurangnya kemampuan pemahaman peserta didik dalam penerimaan materi pembelajaran. Hal ini yang kami rasakan saat melaksanakan praktik pengalaman lapangan II di SMPN 20 Surabaya, terlihat mayoritas peserta didik disana kurang antusias saat proses pembelajaran berlangsung. Dilain sisi, guru PJOK kesulitan membuat materi dan media pembelajaran. Guru PJOK di SMPN 20 Surabaya menyatakan bahwa selain belum mampu membuat materi pembelajaran yang interaktif, faktor lain seperti keterbatasan sarana dan prasarana membuat ketercapaian pembelajaran sedikit terhambat.

Hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMPN 20 Surabaya pada mata pelajaran PJOK di kelas VII C. Peserta didik kurang berantusias dalam kegiatan pembelajaran, mereka harus dipaksa untuk dapat terlibat dalam proses

pembelajaran, kebanyakan mereka malas dalam mengikuti pembelajaran PJOK dengan alasan panas, capek dan kurang menarik. Sehingga mereka seringkali meminta jam kosong disaat mata pelajaran PJOK berlangsung. Penyebab kurangnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK yakni kurang menariknya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga peserta didik merasa bosan dan malas untuk mengikuti pembelajaran. (Saktiawan R, 2023)

Seringkali adanya jam kosong pada saat pembelajaran membuat Peserta didik gairah belajarnya menurun serta kurangnya fasilitas yang menunjang proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian pada saat pelajaran PJOK peserta didik kurang berminat mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar PJOK peserta didik menjadi rendah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan menciptakan suasana kelas yang nyaman, bahagia, dan aman (Nurwita, 2019) Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi penyebab antusiasme belajar peserta didik,

meningkatkan nilai kesadaran, berkesan, dan menyenangkan (Delawanti Chrisyarani, 2018). Media interaktif sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, sebab materi pembelajaran akan lebih menarik (Melianti et al., 2020)

Hasil belajar adalah tujuan akhir dari pembelajaran, guru dituntut lebih melek akan kecanggihan teknologi dengan tujuan membantu mereka dalam membuat materi pembelajaran yang menarik (El Fiah & Purbaya, 2017)

Peneliti berencana memanfaatkan *microsite* sebagai media pembelajaran untuk mengorganisasikan beragam sumber belajar yang dapat digunakan murid sesuai minat dan profil belajarnya seperti ebook, video, ppt, emodul, latihan dan evaluasi. *Microsite* merupakan salah satu dari sekian banyak hal perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Microsite merupakan sebuah website kecil atau mini yang biasanya digunakan oleh suatu perusahaan sebagai media promosi untuk mengenalkan produk dan mempublikasikan konten.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penerapan media pembelajaran

interaktif yaitu *microsite* berbasis Learning Management System (LMS) Canvas dalam meningkatkan hasil belajar permainan bola kasti pada kelas VII C SMPN 20 Surabaya.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di SMPN 20 Surabaya. Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan, yaitu pada bulan Februari 2023 hingga April 2024, pada semester II tahun 2023–2024. Penelitian ini melibatkan 33 siswa kelas VII C yang terdiri dari 16 orang perempuan dan 17 orang laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, selama siklus pertama, kelebihan dan kekurangan dari modifikasi yang diterapkan diidentifikasi. Penelitian dilaksanakan pada siklus kedua atau berikutnya, tergantung kekurangan yang ditemukan pada siklus pertama.

Penelitian Tindakan Kelas atau PTK merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam rangka mengatasi masalah yang ada dikelas saat pembelajaran dan menemukan solusi yang nyata dalam mengatasi masalah dikelas tersebut. Pembelajaran reflektif yang dilakukan secara bersiklus di kelas oleh guru atau calon guru dikenal dengan penelitian tindakan kelas. PTK

berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan meningkatkan lingkungan belajar di kelas. PTK pada dasarnya bersifat spiral dan siklis, berputar searah jarum jam. Empat langkah PTK secara umum adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1. Rancangan

Penilaian Tindakan Kelas

Penelitian ini dimulai dalam beberapa siklus. Saya memulai dengan perencanaan yang meliputi pembuatan modul ajar yang menganut sintak metode sinkronisasi, menyiapkan sarana, prasarana, dan sarana yang dibutuhkan, serta membuat lembar observasi peserta didik. Pada tahap implementasi, proses pembelajaran dengan berpedoman pada modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Secara umum, tujuan proses pembelajaran adalah untuk memberikan semangat kepada peserta didik dengan menekankan pokok bahasan yang akan dibahas dan mengkomunikasikan tujuan

pembelajaran yang akan dicapai melalui kegiatan pembelajaran. Mendemonstrasikan media pembelajaran Microsite kepada peserta didik kelas VII C SMPN 20 Surabaya.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini berkaitan dengan hasil belajar melalui observasi yang dilakukan sesuai dengan indikator ketercapaian hasil belajar. Kriteria ketuntasan minimal PJOK di SMPN 20 Surabaya adalah 70. Data hasil belajar dikumpulkan berdasar ketiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk menilai apakah tujuan pembelajaran telah tercapai, peneliti membuat standar pencapaian pembelajaran yang ditentukan pada akhir setiap siklus dengan menggunakan analisis deskriptif. Instrumen penilaian peserta didik yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Peserta didik

No.	Nama Peserta Didik	Aspek		
		Kognitif	Afektif	Psikomotorik
1.	A			
2.	B			
3.	Dst.			

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bedasarkan hasil penelitian metode demonstrasi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan atau PJOK dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar peserta didik disebabkan oleh media pembelajaran interaktif yaitu microsite, media ini memiliki beberapa keunggulan yaitu memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai proses sesuatu yang telah didemonstrasikan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan (Malla Avila, 2022) yang mengatakan bahwa Pengembangan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, dan juga penelitian yang telah dilakukan (Cahyaningtias & Ridwan, 2021) yang juga mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil temuan dalam penelitian tersaji pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar

No	Uraian	Pra	Siklus	Siklus	Peningkatan
		Siklus	I	II	
1.	Jumlah	2074	2281	2478	197
2.	Rata-rata	63	69	75	6
3.	Daya serap	63%	69%	75%	6%
4.	Ketuntasan belajar	24%	58%	82%	24%

Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa kurangnya pendampingan guru terhadap pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran menyebabkan rendahnya hasil belajar. Peserta didik sedikit kesulitan karena materi bola kasti tidak pernah disediakan oleh guru saat pembelajaran. Hasil belajar prasiklus berdasarkan Tabel 2. Jika dibandingkan dengan indikator keberhasilan pada penelitian ini, diperoleh hasil belajar prasiklus yang mempunyai rata-rata 63, daya serap 63% dan ketuntasan belajar sebesar 24%, namun masih jauh dari standar.

Rata-rata daya serap 69% dan ketuntasan belajar 58% merupakan hasil belajar pada siklus I. Hasil data ini belum memenuhi ketercapaian pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang melakukan kesalahan, ada yang terganggu oleh peserta didik yang nakal, kurang dihargainya guru, dan peserta didik perempuan kurang

berani praktik di depan teman laki-laki.

Di siklus II, hasil belajar peserta didik berkisar rata-rata 75 dan daya serap 75% dengan ketuntasan belajar sebesar 82%, hasil belajar ini telah memenuhi indikator ketercapaian pembelajaran yaitu sebesar 70, daya serap sebesar 70% dengan ketuntasan belajar sebesar 70%, maka hasil belajar ini telah memenuhi indikator keberhasilan. Adapun penyebab hasil belajar sudah meningkat karena peserta didik telah fokus dan memahami apa yang disampaikan guru, hasil praktik lapangan sudah lebih baik dibandingkan dengan hasil pada siklus I, peserta didik yang nakal mengalami perbaikan karena diberi kesempatan memberi contoh, mendemonstrasikan materi, melakukan refleksi yang telah diberikan guru, dan peserta didik yang perempuan sudah lebih berani untuk melakukan praktik secara langsung.

Dari hasil temuan, implementasi media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola kasti kelas VII C SMPN 20 Surabaya.

D. Kesimpulan

Dari hasil temuan, *microsite* mampu menstimulus kenaikan ketiga aspek belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketercapaian hasil belajar mulai dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 mengalami peningkatan. Temuan ini berfokus pada meningkatkan hasil belajar melalui media pembelajaran interaktif yaitu *microsite*. Sangat mungkin apabila ada hal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Mengingat media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, maka penelitian ini menyarankan agar guru memasukkannya ke dalam pembelajaran PJOK. Penulis berharap agar lebih banyak lagi variabel-variabel yang masih relevan dengan penelitian ini yang akan diteliti oleh para ilmuwan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, temuan penelitian terbaru ada perbandingan dengan temuan penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Afriyanti, M., Sodikin, S., & Jadmiko, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia Flash Pro 8 Materi Gerak Lurus.

- Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 197–206.
<https://doi.org/10.24042/ijmsme.v1i3.3594>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55.
<https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Delawanti Chrisyarani, D. (2018). *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Vol. 2 No. 1 Januari 2018
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 57–62.
- El Fiah, R., & Purbaya, A. P. (2017). Penerapan Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 12 Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 171–184.
<https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.564>
- Febrina, D. I. (2018). Studi tentang Pelaksanaan Pembelajaran Geografi Berdasarkan Standar Proses di SMA Negeri 7 Padang. *Jurnal Buana*, 2(1), 338.
<https://doi.org/10.24036/student.v2i1.81>
- Malla Avila, D. E. (2022). No Title הכי קשה לראות את מה שבאמת לנגד עיניך. *הענינים*. הארץ, 6, 2003–2005.
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumbaran Fisika*, 3(1), 1–10.
<https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(4), 808.
- Putri, A. A., & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–7.
- Saktiawan R. (2023). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PJOK Materi Permainan Sepak Bola Melalui Penerepan Metode Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Video Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Banyuglugur Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023*. 11(2), 116–124.