

Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara *Online*

Mochamad Basir*, Andi Taufan Bayu² dan Ajat Sudarjat³
Pendidikan Olahraga, STKIP Kusuma Negara
*MochamadBasir@gmsil.com

Abstrak

Di masa pandemi ini, pembelajaran di sekolah dilakukan secara online dari rumah masing-masing. Pemanfaatan media interaktif dipercaya mampu membantu guru sebagai metode pembelajaran secara online. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana media interaktif mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa sekaligus menurunkan rasa jenuh belajar siswa dan respon siswa terhadap penggunaan media interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus dan melibatkan 11 orang siswa SD Al Falah Kalibata City. Data diperoleh dengan menggunakan Observasi, angket dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Berdasarkan pelaksanaan siklus I angket keaktifan belajar siswa mendapatkan skor rata-rata persentase 49,5% (rendah). Sehingga dilakukan siklus II untuk memperbaiki perolehan skor persentase keaktifan belajar siswa. Setelah dilakukan siklus II maka diperoleh skor rata-rata persentase 83,5% (tinggi). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa dibuktikan dengan peningkatan skor dari siklus I sampai siklus II. Selain itu, penggunaan media interaktif ini juga mampu menurunkan kejenuhan belajar siswa. Para siswa juga memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media interaktif untuk pembelajaran PJOK secara online. Guru dapat menggunakan media interaktif sebagai alternatif metode pembelajaran secara online .

Kata kunci: keaktifan belajar siswa, media interaktif, pembelajaran online

Diseminarkan pada sesi paralel: XX Bulan 2021

PENDAHULUAN

Keaktifan siswa adalah bagian penting dalam proses pembelajaran karena tanpa adanya keaktifan siswa pendidikan tidak akan berjalan dengan baik Keaktifan belajar siswa adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung (Naziah,et.al.,2020). Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa (Nurhayati,2020). Menambahkan, keaktifan belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar (Prasetyo, 2021). Dalam pembelajaran secara online keaktifan siswa sangat diperlukan agar pembelajaran berjalan dengan baik.

Namun demikian, siswa masih didapati keaktifan siswa yang rendah dalam pembelajaran secara online atau dari rumah masing-masing. Dari sebelum tindakan yang dilakukan peneliti salah satu SD swasta di Jakarta Selatan didapati siswa memiliki keaktifan belajar yang rendah pada saat pembelajaran secara online dari jarak jauh. Fakta lain menunjukkan bahwa minimnya stimulan dan media untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Masalah ini juga diungkapkan

oleh (Damanik,2021) Kebanyakan guru juga tidak mampu memvariasikan bahan ajar agar lebih menarik, sehingga pembelajaran terkesan membosankan. Padahal jika siswa mampu menguasai pembelajaran tentu siswa akan mampu menghadapi masalah dalam hidupnya dan mampu menemukan solusi yang tepat

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, "*As organizations depend on a lot on their teachers*"(Utami et al., 2021). Guru bisa memanfaatkan penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran secara online. Media interaktif sebagai bagian alternatif yang menjadi tren di dunia pendidikan yang diterapkan saat ini. Adapun media interaktif yang digunakan peneliti yakni aplikasi zoom meeting , media power point interaktif dan quizizz. Agar peserta didik tidak merasa bosan belajar dirumah. Diperlukan suatu kegiatan yang menarik dalam menyajikan latihan soal dan materi, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran (Prambudi&Yunianta,2020). Lebih lanjut menambahkan Sakiah (2021) guru dapat memadukan teks, gambar, video, suara, animasi dan grafik dalam tampilan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran dapat membantu siswa belajar kapanpun dan dimanapun.

Sejumlah penelitian telah membuktikan bagaimana media interaktif powerpoint dan quizizz memberikan kontribusi bagi peningkatan keaktifan belajar siswa. Permatasari (2021) telah meneliti dampak signifikan penerapan powerpoint interaktif pada pembelajaran secara online. Demikian pula Nurhayati (2020) menemukan bahwa siswa yang belajar melalui media game quizizz jauh lebih aktif selama pembelajaran secara online. Pertiwi dkk (2021) telah membuktikan efek positif dari penerapan media powerpoint interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Purba dkk (2021) menemukan bahwa media game quizizz juga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penelitian yang tercantum di atas telah membuktikan bagaimana media interaktif powerpoint dan quizizz memberikan dampak pada keaktifan belajar siswa. Namun tidak secara komprehensif memperhatikan partisipasi siswa selama penggunaan media interaktif dan persepsi siswa tentang media interaktif ke dalam pembelajaran. Atas dasar tersebut, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pemanfaatan media interaktif powerpoint dan quizizz, tapi juga untuk melihat peningkatan indikator keaktifan melalui pengamatan yang dilakukan kolaborator selama sesi pembelajaran, dan juga untuk mencari tahu bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media interaktif selama pembelajaran.

Dalam penerapan media interaktif ini perlunya rancangan yang baik dalam menyusun media pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif yang menarik. Penerapan quizizz sangat bergantung dengan jaringan internet maka harus dipastikan jaringan tersedia cukup lancar sehingga dapat terlaksana dengan baik kegiatan pembelajaran. Penerapan pembelajaran ini juga menggunakan aplikasi zoom meeting yang sudah licensed agar dapat digunakan selama mungkin dalam pembelajaran secara online. Dengan adanya fasilitas tersebut dapat memudahkan peneliti melakukan penelitian.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PJOK secara online melalui media interaktif. Penelitian ini dilakukan pada materi permainan bola besar dan kecil. Subyek penelitian adalah siswa kelas V dan VI SD Al Falah Kalibata City yang melibatkan 11 siswa. Penelitian ini dilakukan bulan Juli sampai Agustus 2021. Instrumen pengumpulan data adalah lembar pengamatan, angket keaktifan belajar siswa dan angket respon siswa terhadap penggunaan media interaktif. Teknis analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan kriteria pencapaian.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

Sumber Data	No	Jenis Data	Instrument
Siswa Kelas V dan VI	1	Lembar Pengamatan	Peneliti berkolaborasi dengan kolaborator untuk mengamati keaktifan belajar siswa setiap indikator melalui lembar pengamatan.
	2	Angket Keaktifan	Pemberian angket keaktifan belajar setiap siswa melalui <i>google formulir</i> 12 butir pernyataan. Total skor 36
	3	Angket Respon Siswa	Pemberian angket respon siswa terhadap penggunaan media interaktif melalui <i>google formulir</i> 15 butir pernyataan. Total skor 60

Untuk keberhasilan sebuah penelitian ini apabila Jumlah keaktifan setiap indikator dan seluruh siswa mencapai 70%, Respon siswa terhadap penggunaan media interaktif dalam kategori baik. Untuk tercapainya hasil pada penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rentang Skor Penilaian

No	Aspek Penilaian				
	Lembar Pengamatan	Angket Keaktifan Siswa	Angket Respon Siswa	Predikat Keaktifan	Predikat Respon Siswa
1	1% - 25%	1% - 25%	<40%	Rendah	Gagal
2	26% - 50%	26% - 50%	41% - 55%	Cukup	Kurang
3	51% - 75%	51% - 75%	56% - 70 %	Tinggi	Cukup
4	76% - 100%	76% - 100%	71% - 85%	Tinggi Sekali	Baik
			86%-100%		Baik Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II masing-masing siklus ada 2 kali pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 adalah (1) tahap perencanaan yaitu menyiapkan materi, lembar pengamatan dan angket (2) tahap pelaksanaan secara online dengan aplikasi zoom

meeting yaitu memberikan materi pembelajaran dan metode permainan melalui media interaktif powerpoint (3) tahap observasi hasil angket keaktifan siswa, (4) refleksi. Tahap-tahap ini juga dilakukan untuk pertemuan yang ke-2 dengan metode permainan quizizz .Peneliti memberikan tahapan-tahapan dalam menggunakan permainan quizizz sehingga siswa dapat memahami permainan tersebut.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar setiap Indikator Siklus I

No	Indikator	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Rata-rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	53	32%	85	52%	69	42%
2	Interaksi siswa dengan guru	42	32%	68	52%	55	42%
3	Kerja sama kelompok	23	35%	35	53%	29	44%
4	Aktivitas siswa dalam kelompok	20	30%	38	57%	29	43,5%
5	Partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan	22	33%	34	51%	28	42%
	Rata-rata	32	32,4%	52	53%	42	42,7%

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa dalam bentuk persentase untuk antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama 32 % dan pertemuan kedua 52 %, interaksi siswa dengan guru pada pertemuan pertama 32 % dan pertemuan kedua 52 %, kerja sama kelompok pada pertemuan pertama 35% dan pertemuan kedua 53%, aktivitas dalam kelompok pada pertemuan pertama 30% dan pertemuan kedua 57%, partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan pada pertemuan pertama 33% dan pertemuan kedua 51%. Sehingga diperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat dari 32,4% ke 53% yaitu 20,6%. Untuk meyakinkan lagi bahwa pembelajaran dengan media interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar lebih dari 70% secara keseluruhan maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus II

Tabel 4. Data Hasil Angket Keaktifan Belajar Setiap Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Rata-rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	ARS	14	39%	22	61%	26,5	50%
2	AHNOE	11	31%	17	47%	14	39%
3	AHNE	12	33%	29	81%	20,5	57%
4	AMUP	12	33%	21	58%	16,5	45,5%
5	MTT	10	28%	21	58%	15,5	43%
6	QAEG	15	42%	28	78%	21,5	60%
7	RR	12	33%	24	67%	18	50%
8	IDP	15	42%	21	58%	18	50%
9	KNMZ	14	39%	20	56%	17	47,5%
10	MTFH	12	33%	22	61%	17	47%

11	SMN	13	36%	27	75%	20	55,5%
	Rata-rata	13	35%	23	64%	18	49,5%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa masih dalam kategori Rendah. Hal ini dilihat dari rata-rata persentase keaktifan belajar siswa 49,5%. Untuk itu perlu dilakukan tindakan selanjutnya pada siklus II agar siswa mempunyai rata-rata keaktifan belajar diatas 70%.

Tabel 5. Data Hasil Respon Siswa terhadap penggunaan Media Interaktif Siklus I

No	Nama Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Rata-rata		Kategori
		Skor	%	Skor	%	Skor	%	
1	ARS	34	57%	39	65%	36,5	61%	Cukup
2	AHNOE	32	53%	34	57%	44,5	55%	Kurang
3	AHNE	33	55%	41	68%	37	61,5%	Cukup
4	AMUP	24	40%	44	73%	34	56,5%	Cukup
5	MTT	22	37%	39	65%	30,5	51%	Kurang
6	QAEG	45	75%	48	80%	46,5	77,5%	Baik
7	RR	48	80%	40	67%	44	73,5%	Baik
8	IDP	43	72%	39	65%	41	68,5%	Cukup
9	KNMZ	28	47%	37	62%	32,5	54,5%	Kurang
10	MTFH	25	42%	47	78%	36	60%	Cukup
11	SMN	40	67%	47	78%	43,5	72,5%	Baik
	Rata-rata	34	57%	41	69%	37,5	63%	Cukup

Berdasarkan tabel 12. Diatas menunjukkan hasil respon dari siswa dengan menggunakan media interaktif pada pembelajaran PJOK secara online di kelas V dan VI mendapatkan skor 63% oleh seluruh siswa secara rata-rata. Berdasarkan dari kategori angket yang telah ditetapkan oleh Yimusunarto (2000), maka penggunaan media interaktif pada pembelajaran PJOK secara online dikategorikan cukup baik. Maka dari itu, peneliti mencoba meningkatkan lagi respon dari siswa tersebut agar lebih termotivasi dalam belajar dan juga memberikan semangat untuk belajar kepada siswa sehingga keaktifan dapat meningkat. Peneliti mencoba untuk berlanjut ke siklus II agar kriteria keberhasilan dapat tercapai sampai kategori baik.

Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan hasil Siklus I yang dilaksanakan didapatkan bahwa skor rata-rata keaktifan siswa kelas V dan VI pada pembelajaran PJOK Secara online melalui media interaktif masih kurang sehingga diperlukan tindakan siklus II. Berikut merupakan hasil lembar pengamatan dan angket keaktifan serta respon siswa terhadap penggunaan media interaktif setelah dilakukan tindakan siklus II.

Tabel 6. Data Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar setiap Indikator Siklus II

No	Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
----	-----------	-------------	-------------	-----------

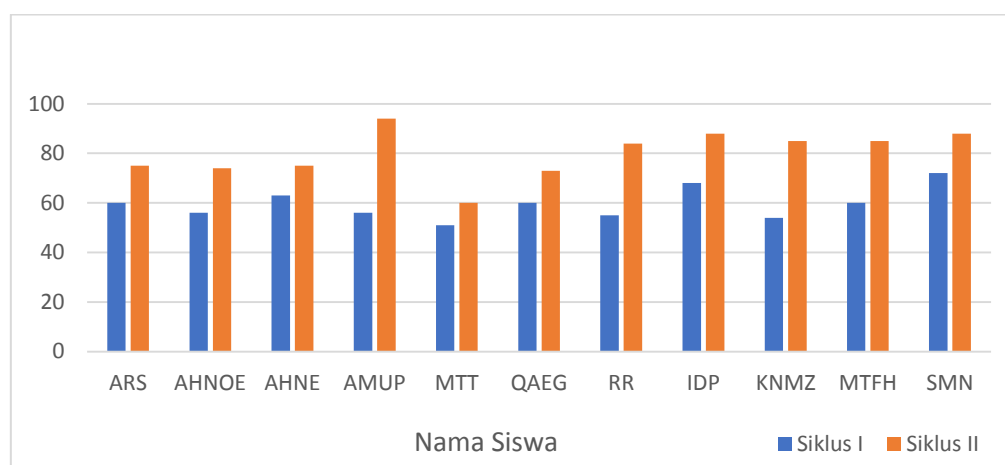
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	122	74%	156	95%	139	81%
2	Interaksi siswa dengan guru	94	71%	115	87%	104,5	77%
3	Kerja sama kelompok	45	68%	62	94%	53,5	77%
4	Aktivitas siswa dalam kelompok	48	73%	62	94%	71	82,5%
5	Partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan	46	70%	59	89%	52,5	75%
	Rata-rata	71	71%	90,8	92%	80,9	81,5%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa dalam bentuk persentase untuk antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran memiliki rata-rata 81%, interaksi siswa dengan guru memiliki rata-rata 77%, kerjasama kelompok dengan rata-rata 77% aktivitas dalam kelompok dengan rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus II adalah 82,5%. Persentase tersebut masuk dalam kategori tinggi. Rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus II adalah 81,5%. Persentase tersebut masuk dalam kategori tinggi. Rata-rata keaktifan belajar siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua naik 10,5% yaitu dari 71% ke 81,5%.

Tabel 7. Persentase Peningkatan Keaktifan Belajar setiap Indikator

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Keterangan
		%	%	
1	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	42	81	Meningkat
2	Interaksi siswa dengan guru	42	77	Meningkat
3	Kerjasama kelompok	44	77	Meningkat
4	Aktivitas siswa dalam kelompok	43,5	82,5	Meningkat
5	Partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan	42	75	Meningkat
	Rata-rata	42,7	81,5	Meningkat

terlihat terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap indikator. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat dari 42% pada siklus I menjadi 81% pada siklus kedua, interaksi siswa dengan guru meningkat dari 42% pada siklus I menjadi 77% pada siklus kedua, kerjasama kelompok meningkat dari 42% pada siklus I menjadi 77% pada siklus kedua, aktivitas dalam kelompok meningkat dari 43,5 pada siklus I menjadi 82,5% pada siklus kedua, partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan meningkat dari 42 pada siklus I menjadi 75% pada siklus kedua. Untuk menguatkan hasil pengamatan, hasil angket keaktifan belajar siswa yang diperoleh sangat mendukung pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator yaitu sama-sama terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II seperti hasil yang diperoleh dari pengamatan yaitu dari 49,5% menjadi 83,5%. Sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.



Gambar 2. Diagram Batang Persentase Peningkatan Respon Setiap Siswa Terhadap Penggunaan Media Interaktif

Berdasarkan grafik gambar 2, pada siklus II respon semua siswa mengalami peningkatan sehingga masuk dalam kategori baik. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk tidak mengadakan siklus lanjutan. Begitupun juga dengan hasil wawancara didalam tabel berikut ini .Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurhayati (2020) dengan judul Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quizizz pada masa pencegahan penyebaran covid-19 di SMP Negeri 1 Gangga, Kabupaten Lombok Utara yang menggunakan media game edukasi sebagai aktifitas pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa diperoleh rata-rata 73,9% dari 23 siswa. Begitu juga dengan penelitian Permatasari (2021) dengan judul peningkatan Keaktifan Belajar PPKN Melalui Media Powerpoint Interaktif Pada Siswa Kelas IV A Di SDN 1 Panunggalan. Dalam penelitian tersebut menunjukkan media power point interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media interaktif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan dan angket keaktifan siswa kelas V dan VI SD Al-Falah Kalibata City Jakarta Selatan. Peningkatan keaktifan dan ditunjukkan dengan adanya perubahan keaktifan belajar pada materi permainan bola besar dan kecil yang semakin lama semakin baik. Pada saat dilakukan tindakan pada siklus I yang rata-rata keaktifan belajar mencapai 49,5% kemudian dilanjutkan ke siklus II dengan hasil rata-rata 83,5%. Rata-rata peningkatan keaktifan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 34% yaitu dari 49,5% ke 83,5%. Hasil respon siswa mendapatkan kategori baik dengan hasil rata-rata dari siklus I 63% ke siklus II dengan hasil rata-rata 80%. Hal itu menjadi bukti bahwa pembelajaran secara daring menggunakan media interaktif dapat meningkatkan belajar siswa. Peningkatan keaktifan belajar siswa yang maksimal dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran secara online dapat dilakukan dengan menumbuhkan motivasi siswa dan menarik minat siswa di awal pelajaran,

memberikan pengalaman langsung kepada siswa, mengulangi pelajaran dengan menggunakan permainan kuis.

REFERENSI

- Damanik, N., Sijabat, D., Panjaitan, N., & Napitupulu, R. (2021, August). Pengaruh Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 1, No. 1, pp. 11-11).
- Mashud, M. (2018). Analisis Masalah Guru PJOK Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani. *Analisis Masalah Guru PJOK Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani*
- Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring pada masa covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal JPSPD (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(2), 109-120.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Permatasari, G. A., Zifa, M., & Fatimah, S. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Ppkn Melalui Media Powerpoint Interaktif Pada Siswa Kelas IV A Di SDN 1 Panunggalan. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 36-43.
- Pertiwi, P., Zifa, M., & Fatimah, S. (2022). Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Media Powerpoint Siswa Kelas IV SDN 2 Kemiri Boyolali. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 73-77.
- Prambudi, E. Y., & Yuniarta, T. N. (2020). Pengembangan Media Bus Race Algebra Pada Materi Bentuk Aljabar Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 8-22. DOI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.150>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Purba, E. K., & Rahmadi, P. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui media pembelajaran Quizizz pada proses pembelajaran daring. *Kumpulan Artikel Ilmiah Rumpun Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 1(2), 146-163.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39-48.
- Saleh, K. (2021). Penerapan Supervisi Akademik dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Membuat Media Pembelajaran PPT Interaktif di SMAN 2 Mukomuko. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(8), 1206-1218.
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42-51.
- Yimusnarto, (2000) *Percobaan Perancangan Analisa dan Interpretasi*, Jakarta: PT Gramedia.141