



Vol 6 No 2 Desember 2022 :395-400

## Jurnal BajET

( Baturaja Journal of Educational Technology )

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN KELAS VII SMP

**Dr. Yamanto Isa, S.Ag., M.Pd.<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja

Email : [yamantoisaagilzaky@yahoo.com](mailto:yamantoisaagilzaky@yahoo.com)

**Jessika Kurnia Diningrum<sup>2</sup>**

<sup>2</sup>Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja

Email : [Jessikakurnia462@gmail.com](mailto:Jessikakurnia462@gmail.com)

### Kata Kunci

Pengembangan,  
Media Pembelajaran,  
Interaktif

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VII SMP Negeri 40 OKU. Jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan (Research and Develoment). Model yang digunakan model prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Dari hasil evaluasi pramaster yang dilakukan oleh para ahli, yaitu oleh ahli Desain memberikan nilai 89,5% dengan kategori "Baik". Pada evaluasi ahli Media memberikan nilai 84,9% dengan kategori "Baik". Pada evaluasi ahli Materi memberikan nilai 96,8% "Sangat Baik". Pada evaluasi orang per orang dengan objek penelitian sebagai responden sebanyak 3 orang siswa diperoleh nilai 83,9% dengan kategori "Baik". Evaluasi kelompok kecil dengan objek penelitian sebanyak 6 orang siswa diperoleh nilai 84,4% dengan kategori "Baik". Evaluasi uji lapangan dengan objek penelitian sebanyak 15 orang siswa diperoleh nilai 85,8% dengan kategori "Baik". Hasil penelitian dari evaluasi dan uji coba produk menunjukkan tingkat kelayakan produk dalam kriteria "Baik". Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa produk menunjukkan tingkat kelayakan yang baik dan dapat diterima sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas.

© 2022 Universitas Baturaja

p-ISSN 2580-6599

e-ISSN 2580-9067

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan menjadi pengawal sejati dan menjadi kebutuhan asasi manusia. Berbicara tentang pendidikan Daryanto [1]. "Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan di desain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik". Kemudian menurut Djamarah [2], Proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan dari kegiatan belajar ini adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi".

Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Menurut Sanjaya [3], Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru informasi dapat di berikan melalui interaksi antar guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media.

Ketersediaan media yang biasa digunakan disekolah seperti buku, teks, majalah, papan tulis yang menimbulkan kebosanan dalam melakukan pembelajaran dalam kelas. Oleh sebab itu, perlu adanya kreativitas pendidikan dalam memanfaatkan media atau teknologi informasi berbasis komputer yang diharapkan dapat menjadi salah satu cara inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran, Sudah saatnya komputer digunakan untuk kepentingan pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sebagai penyajinya sehingga materi pelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik dengan memanfaatkan alat bantu belajar seperti media pembelajaran interaktif.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan observasi peneliti di SMP Negeri 40 OKU penulis memperoleh informasi bahwa metode yang digunakan guru masih berupa metode ceramah dan praktik, sumber belajar yang digunakan hanya berupa buku panduan seperti buku paket dan pembelajaran yang diberikan guru belum variatif. Selain itu peneliti juga memperoleh informasi bahwa di SMP Negeri 40 OKU belum dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran, padahal sekolah tersebut telah memiliki fasilitas yang cukup memadai yang semestinya dapat digunakan

untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan program aplikasi misalnya program aplikasi *Microsoft PowerPoint 2016* yakni sebuah aplikasi program yang sengaja dirancang dan diproduksi oleh perusahaan *microsoft* khusus untuk digunakan dalam aktivitas penyajian informasi dan pengetahuan. Media pembelajaran mampu memberikan hasil yang efektif untuk pembelajaran [4].

Penelitian ini mengacu pada penelitian kawasan teknologi pendidikan yaitu pengembangan Seels & Richey dalam Warsita [5], yang menjelaskan bahwa "Terdapat empat kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia". Berdasarkan definisi tersebut, penelitian pengembangan yang akan dilakukan merupakan suatu upaya menciptakan suatu media pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2016*.

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan dilihat dari kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan tidak bervariasi dalam mengajar serta belum dikembangkannya media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2016* sebagai media pembelajaran. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VII SMP Negeri 40 OKU".

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono [6] menyatakan bahwa "pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Jadi penelitian ini merupakan penelitian yang akan menghasilkan suatu produk berbasis media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas VII SMP Negeri 40 OKU. Dalam penelitian ini subjek yang digunakan untuk menguji cobakan produk penelitian adalah: Penilaian produk, subjeknya adalah ahli desain, ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan karena untuk memastikan produk ini sudah layak atau belum untuk digunakan oleh siswa. Setelah validasi oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi, kemudian dilakukan evaluasi orang perorang (3 orang siswa), evaluasi kelompok kecil (6 orang siswa), dan uji coba lapangan (15 orang siswa).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket yaitu daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan persepsi sesuai dengan permintaan pengguna. Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Angket diisi oleh responden (siswa), kemudian

diperiksa hasil jawabannya.

2. Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen, sebagai berikut:

- a) Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden
- b) Skor Ideal kinerja produk = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah responden

Menghitung *persentase* dari tiap-tiap instrumen dengan rumus distribusi frekuensi yang mengacu pada pendapat Sudijono [7] sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka *persentase*

f = *frekuensi* yang sedang dicari persentasinya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Hasilnya disesuaikan dengan kriteria menurut Tegeh [8], sebagai berikut:

**Tabel 1.** Perhitungan Skor Validasi *Expert*

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
75%-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak Revisi
0 - 54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

Perhitungan skor responden yang disampaikan oleh Nurgiyantoro [9], sebagai berikut:

**Tabel 2.** Pilihan Jawaban Skor Angket Uji Lapangan

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	D-A	
86-100	4	A	Sangat baik
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan produk media pembelajaran interaktif menggunakan model procedural dengan melalui beberapa tahap yaitu tahap perancangan, tahap produksi dan tahap evaluasi. Peneliti ini telah mengembangkan produk media pembelajaran interaktif yang dilaksanakan berdasarkan pada tahapan atau prosedur yang sesuai

dengan model pengembangan dari pendapat Warsita. Produk evaluasi pembelajaran dalam penelitian ini merupakan sebuah kombinasi dari teks, gambar dan juga video pembelajaran yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan satu sama lain.

Adapun produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *microsoft office power point 2016* yang dapat meningkatkan motivasi dan aktifitas belajar peserta didik di kelas VII SMP Negeri 40 OKU.

#### 1. Tahap Evaluasi Oleh Ahli Desain

Evaluasi oleh ahli desain bertujuan agar produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek kesesuaian produk dengan tujuan kompetensi pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, jumlah nilai dari 12 indikator adalah 1.074 dan rata-rata nya adalah 89,5. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli desain adalah 89,5 % dengan predikat "Baik". Setelah itu, peneliti mendapatkan masukan berupa saran untuk memperbaiki tombol Home dan memperbaiki background.

#### 2. Tahap Evaluasi Oleh Ahli Media

Evaluasi oleh ahli materi bertujuan agar produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, jumlah nilai dari 13 indikator adalah 1.104 dan rata-ratanya adalah 84,9 jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli media adalah 84,9 % dengan predikat "Baik". Setelah itu, peneliti mendapatkan masukan berupa media disarankan media *user friendly*.

#### 3. Tahap Evaluasi oleh Ahli Materi

Evaluasi oleh ahli materi bertujuan agar produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek ketepatan evaluasi terhadap materi, kedalaman dan keluasan evaluasi terhadap materi, kesesuaian evaluasi dengan kurikulum. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, jumlah nilai dari 14 indikator adalah 1356 dengan rata-rata nya adalah 96,8. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli materi adalah 96,8 % dengan predikat "Sangat Baik".

#### 4. Uji Coba Lapangan

Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai produk media pembelajaran interaktif dan bertujuan agar produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat berkualitas secara aspek kemudahan penggunaan, efisiensi produk dan kemenarikan produk.

a. Evaluasi Orang Per Orang (*One To One Evaluation*)

Pada uji coba skala perorangan dengan Jumlah nilai dari keseluruhan butir instrumen dari 3 responden adalah 2.264, dengan demikian rata-rata persentase untuk produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah 83,9%, dengan kriteria "Baik".

b. Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Pada uji coba skala kelompok kecil dengan Jumlah nilai dari keseluruhan butir instrumen dari 6 responden adalah 5.400, dengan demikian rata-rata persentase untuk produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah 84,4%, dengan kriteria "Baik".

c. Uji Coba Lapangan (*Field Test Evaluation*)

Pada uji coba skala besar dengan Jumlah nilai dari keseluruhan butir instrumen dari 15 responden adalah 15.000, dengan demikian rata-rata persentase untuk produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah 85,8%, dengan kriteria "Baik".

5. Kajian Akhir Produk

Adapun produk akhir dari kegiatan pengembangan media pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran berupa produk yang berisi materi, video pembelajaran dan soal-soal yang memiliki masing-masing jawaban yang bertujuan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Produk media pembelajaran interaktif ini terdiri dari halaman-halaman yang saling terhubung, berikut adalah tampilan dari produk akhir media pembelajaran interaktif sebagai berikut :

a. Halaman proses menampilkan muncul saat pertama kali media pembelajaran dijalankan.



b. Halaman menu utama yang merupakan halaman yang berisi menu-menu yang berfungsi untuk mempermudah penggunaan dalam menjalankan atau mengakses menu yang diinginkan



c. Halaman petunjuk merupakan halaman yang menampilkan petunjuk penggunaan media pembelajaran mengenai fungsi-fungsi tombol yang digunakan pada produk media pembelajaran.



d. Halaman kompetensi merupakan halaman yang menampilkan standar kompetensi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.



e. Halaman materi ini memudahkan pengguna untuk dapat masuk ke materi yang akan dipelajari.



f. Halaman materi ini memudahkan pengguna untuk dapat masuk ke materi yang akan dipelajari.



g. Halaman video merupakan halaman yang berisi video pembelajaran mengenai materi yang sedang dipelajari.



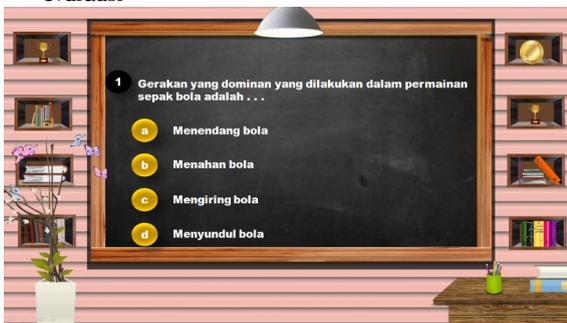
h. Halaman evaluasi berisi soal-soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa melalui evaluasi produk media pembelajaran. Sebelum masuk ke halaman evaluasi pengguna harus memilih dan mengklik salah satu tombol evaluasi sesuai dengan materi yang diinginkan.



i. Halaman untuk memulai evaluasi adalah sebelum pengguna membuka soal evaluasi maka pengguna harus mengklik tombol "Mulai" untuk memulai soal evaluasi.



j. Halaman soal adalah halaman yang berisikan soal evaluasi



k. Halaman respon adalah halaman yang berisi nilai dari soal evaluasi yang dikerjakan oleh pengguna.



l. Halaman menu profil



#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dijabarkan bahwa pengembang media pembelajaran interaktif dengan program aplikasi *Microsoft Office Powerpoint 2016* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sangat layak digunakan oleh kelas VII di SMP Negeri 40 OKU, karena mempermudah dalam kegiatan pembelajaran sehingga menambah pengetahuan. dapat dilihat dari hasil penelitian evaluasi dan uji coba produk, dari hasil evaluasi ahli media memberikan nilai 84,9%. Pada evaluasi ahli materi memberikan nilai 96,8%. Pada evaluasi ahli desain memberikan nilai 89,5%. Pada evaluasi orang per orang diperoleh nilai 83,9%. Evaluasi kelompok kecil diperoleh nilai 84,4%. Evaluasi uji lapangan diperoleh nilai 85,8%. Hal ini berarti bahwa tujuan penelitian dan indikator keberhasilan ini telah tercapai.

##### B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint 2016* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sangat layak digunakan oleh kelas VII di SMP Negeri 40 OKU, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Pemanfaatan media pembelajaran ini hanya mencakup satu mata pelajaran. Maka dari itu peneliti selanjutnya diharapkan berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memasukan beberapa mata pelajaran di dalamnya.
2. Penelitian ini memberikan contoh dan gambar materi yang bersumber dari internet. Maka dari itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar

dapat memberikan contoh materi yang dibuat sendiri.

3. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint 2016* ini masih berbasis *offline*. Maka dari itu untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat diakses secara *online*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Daryanto 2013. *Media Pembelajaran Peranan Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Media.
- [2] Djamarah, Syaifu, Bahri, dan Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta :Rineka Cipta.
- [3] sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.
- [4] Qosim, A., & Susila, H. R. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Merakit Personal Computer (PC). *Lentera Pedagogi*, 1(2), 98-108.
- [5] Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung : Alfabeta.
- [6] Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo.
- [7] Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [8] Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penelitian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- [9] Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.