

Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Interaktif terhadap Motivasi Belajar Materi Pembelajaran Bulutangkis

Reza Awaluddin Syirod¹, Anung Priambodo²

^{1,2} Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: rezaawaluddin.20114@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Saat pemberian materi olahraga dikelas peserta didik terkadang cenderung lebih pasif. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui apakah pembuatan media pembelajaran berupa power point interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik saat berada dikelas. Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen Randomized Control Group Posttest Only Design. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket motivasi dengan analisis data deskriptif Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji-T. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo dengan populasi seluruh kelas X. Sampel yang terpilih yaitu kelas X DKV 1 dan X BD 2. Hasil dari nilai posttest terhadap dua kelas tersebut menunjukkan adanya selisih nilai motivasi. Nilai rata-rata kelas eksperimen menunjukkan angka lebih besar dari pada kelas kontrol, hal ini diperkuat juga dari nilai Uji-T sig.(2-tailed) 0,000. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media power point interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik yang dapat dilihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen yang lebih besar dan nilai sig.(2-tailed) < (0,05).

Kata kunci: *Media, Power Point Interaktif, Motivasi Belajar*

Abstract

When providing sports material in class, students sometimes tend to be more passive. Therefore, researchers want to know whether creating interactive PowerPoint learning media can increase students' learning motivation while in class. Researchers used quantitative methods with the Randomized Control Group Posttest Only Design type of experiment. The data collection technique used a motivational questionnaire instrument with descriptive data analysis Normality Test, Homogeneity Test and T Test. This research was carried out at SMKN 2 Buduran Sidoarjo with a population of all class X. The sample chosen was class X DKV 1 and the average value of the experimental class showed a larger number compared to the control class, this is also confirmed by the T test value sig.(2-tailed) 0.000. It can be concluded that the use of interactive power point media has a significant effect on student learning motivation as seen from the average value of the experimental class which is greater and sig (2-tailed) < (0.05).

Keywords : *Media, Interactive Power Point, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pada setiap jenjang pendidikan baik sekolah dasar, menengah dan atas mewajibkan adanya pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran pendidikan jasmani atau PJOK diajarkan pada sekolah dasar, sekolah menengah dan sekolah tinggi sesuai dengan sistem pendidikan yang ada di Indonesia (Parwata, 2021). Sesuai dengan Undang-Undang RI tentang Sisdiknas menjelaskan bahwa pembelajaran PJOK merupakan pelajaran wajib mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang menengah atas (Soekartawi, 2003).

Saat kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani selalu ada penyampaian materi terlebih dahulu baik di dalam kelas maupun di luar kelas namun, saat pemberian materi berlangsung di kelas peserta didik terkadang cenderung lebih pasif saat kegiatan proses pembelajaran padahal, materi yang diberikan di dalam kelas nantinya akan dipraktikkan saat berada di lapangan. Penyebab peserta didik pasif dalam pembelajaran dapat disebabkan karena banyak faktor yang mendukung seperti, metode penyampaian materi yang cenderung monoton sehingga tidak ada

timbang balik ke peserta didik, interaksi yang kurang antara pengajar dan peserta didik, penggunaan media yang kurang menarik dan kurangnya motivasi belajar. Padahal motivasi dalam belajar sangat penting karena berpengaruh pada keberhasilan saat proses belajar mengajar (Kurniawan et al., 2023). Menurut Slameto, (2003) aktifnya peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh faktor seperti, faktor internal yang berasal dari individu peserta didik dan faktor eksternal berasal dari lingkungan. Serta masih banyak hal lain yang dapat menyebabkan peserta didik menjadi kurang termotivasi dan pasif dalam mengikuti pembelajaran terutama saat berada di kelas.

Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang dapat mendukung kesuksesan dalam kegiatan belajar terutama upaya dalam meningkatkan motivasi belajar. (Febrita & Ulfah, 2023) menjelaskan pemakaian media dalam kegiatan proses pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar dibarengi juga dengan pendidik yang ahli dalam penguasaan kelas. Media yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar memiliki banyak jenis serta beragam seperti media gambar, bahan ajar, kartun, termasuk media visual, musik termasuk dalam media audio serta video, dan *power point* termasuk dalam jenis media audiovisual berbasis multimedia. Dari banyaknya jenis media pembelajaran, peneliti lebih memilih menggunakan media audiovisual berbasis multimedia dengan menggunakan *power point* sebagai media yang akan digunakan saat penelitian ini berlangsung.

Media *power point* dipilih karena sesuai dengan tujuan diadakannya penelitian, media ini juga cocok digunakan saat pembelajaran di kelas, dapat membantu dan memudahkan dalam penyampaian materi, mendorong terjadinya proses belajar melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik, modern karena menggunakan program multimedia, penyajian berupa slide yang dapat diisi materi baik audio maupun visual, terdapat fitur yang mendukung seperti : animasi, hyperlink, video, gambar, efek transisi seperti morph yang memberikan kesan 3 dimensi untuk *power point* 2019 serta dapat menambahkan program dengan menulis baris kode.

Power point jika dimanfaatkan fitur nya secara maksimal dapat membuat sebuah media ajar yang menarik dan interaktif. Maksud dari *power point* interaktif adalah dapat berinteraksi dengan pengguna nya dikarenakan terdapat timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Menurut pengertian dari (Ramadani et al., 2021) media *power point* interaktif dirancang agar dapat menampilkan program komputer dengan menarik, dan mudah untuk digunakan, tidak memerlukan biaya lebih karena tidak membutuhkan bahan baku selain ruang penyimpanan file. *Power point* interaktif berisi slide-slide yang kemudian diisi dengan berbagai materi ajar, gambar, tulisan, suara, video dan animasi yang dapat memudahkan pengajar dalam penyampaian materi terutama saat berada di dalam kelas. Namun pada umumnya saat ini penggunaan *power point* hanya sebatas slide yang diisi gambar dan tulisan sehingga kurang menarik dan cenderung monoton padahal, fitur-fitur yang ada di *power point* jika dimanfaatkan secara maksimal dapat membuat peserta didik tertarik dan membantu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti contoh penggunaan media *power point* interaktif membuat peserta didik dapat berinteraksi dengan media yang digunakan sehingga membantu dalam kegiatan belajar.

Dari banyaknya faktor kelebihan di atas maka peneliti tertarik ingin meneliti tentang penggunaan media pembelajaran dikarenakan media memiliki peran penting dan ikut andil dalam mensukseskan kegiatan pembelajaran. Maka dari itu dipilihlah media pembelajaran *power point* interaktif dikarenakan mudah dalam pengaplikasian, murah karena tidak perlu penyimpanan data, hampir disetiap sekolah memiliki proyektor untuk menampilkan *power point* dan modern. Hal ini selaras dengan pendapat (Rusman, 2012) media *power point* dirancang untuk dapat menampilkan program multimedia yang menarik relatif murah dan mudah dalam pengaplikasiannya. *Power point* yang dimaksud adalah powerpoint interaktif yang dapat berinteraksi langsung oleh pengguna nya sehingga lebih menarik untuk ditampilkan kepada peserta didik. Menurut (Ariyantini & Tegeh, 2022). Dengan adanya media *power point* interaktif materi pembelajaran dapat menjadi lebih menarik karena dapat menampilkan menu seperti materi, permainan, kuis, gambar dan video.

Dari penjelasan latar belakang di atas maka dipilihlah media *power point* interaktif yang dapat berinteraksi dengan peserta didik dengan materi pembelajaran bulutangkis sebagai media ajar yang digunakan saat proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengerjakan soal berupa kuis, melihat animasi serta video saat pembelajaran dimulai terutama saat penyampaian materi di kelas. Peneliti tertarik ingin mengetahui apakah dengan adanya penggunaan media *power point*

interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran saat berada di dalam kelas, yang nantinya akan berdampak pula pada saat kegiatan praktik dil apangan.

METODE

Peneliti memilih jenis penelitian eksperimen murni (*True Experimental Design*) dalam penelitian ini. Dalam penelitian eksperimen dilakukan sebuah treatment terhadap sampel penelitian kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh dari *treatment* yang telah dilakukan (Asrin et al., 2022). Desain penelitian yang dipilih adalah *Randomized Control Group Posttest Only Design* dengan rancangan desain sesuai dengan gambar dibawah ini:

Tabel 1. *Randomized Control Group Posttest Only Design*

	<i>Pre</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post</i>
Eksperimen	-	X	T2
Kontrol	-	~	T2

Keterangan:

- = Tidak ada tes apapun pada kelompok eksperimen dan kontrol.
- X = Pemberian treatment pada kelompok eksperimen dengan media power point interaktif.
- ~ = Pemberian treatment pada kelompok kontrol dengan power point biasa.
- T2 = Posttest instrumen motivasi untuk kelompok eksperimen.
- T2 = Posttest instrumen motivasi untuk kelompok kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo tahun ajaran 2023/2024. Populasi seluruh peserta didik kelas X dengan teknik Cluster Random sampling. Kelas X BD 2 terpilih sebagai kelas eksperimen dan X DKV 1 terpilih sebagai kelas kontrol dengan total 74 sampel. Analisis data menggunakan Uji Normalitas, Homogenitas dan Independent Sample T-Test. Metode pengumpulan data dengan observasi dan instrument motivasi dengan kisi-kisi sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar

No	Indikator	Positif	Negatif	Jumlah
1	Tekun menghadapi tugas	1,3,4	2	4
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	6,7	5	3
3	Lebih senang bekerja mandiri	8,9,10	11	4
4	Menunjukkan minat dalam belajar	12,13	14 ,15	4

(Fadlila, 2017)

Tabel 3. Nilai Skala Likert Positif dan Negatif

Jawaban Alternatif	Nilai Jawaban Positif	Nilai Jawaban Negatif
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-Kadang	3	3
Pernah	2	4
Tidak Pernah	1	5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMKN 2 Buduran yang bertepatan pada kelas X DKV 1 dan X BD 2 pada tahun ajaran 2023/2024 yang bertepatan pada semester genap. Berdasarkan hasil dari nilai instrumen angket motivasi yang telah dilaksanakan menghasilkan data deskriptif, kemudian dianalisis dengan Uji Normalitas, Homogenitas dan Uji-T menggunakan program SPSS.

Tabel 4. Output SPSS Nilai Deskriptif

Kelompok Sampel	N	Mean	Std. Dev	Min	Max
Eksperimen	37	58.5405	7.79457	45.00	75.00
Kontrol	37	46.4865	6.15820	34.00	66.00

Tabel 5. Output SPSS Nilai Uji Normalitas

Kelompok Sampel	Kolmogorov- Smirnova		
	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen	.092	37	.200*
Kontrol	.109	37	.200*

Berdasarkan tabel output aplikasi SPSS dengan Uji Lilliefors untuk mencari normalitas data diketahui bahwa nilai signifikan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0.200, maka dari itu dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut dikatakan normal karena nilai sig > (0,05).

Tabel 6. Output SPSS Nilai Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	3.381	1	72	.070
Based on Median	2.908	1	72	.092
Based on Median and with adjusted df	2.908	1	71.612	.092
Based on trimmed mean	3.421	1	72	.068

Setelah memperhatikan tabel di atas, disimpulkan bahwa kelompok sampel memiliki populasi dan varian yang sama, yang dilihat dari data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai sig .070 > 0,5 maka dapat disimpulkan sampel penelitian ini bersifat homogen.

Tabel 7. Output SPSS Nilai Uji-T

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	3.381	.070	7.381	72	.000
Equal variances not assumed			7.381	68.341	.000

Berdasarkan skor data siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan T-Test pada Program SPSS yang terdapat pada table di atas, bisa diketahui bahwa skor dari Sig (2-tailed) kelas eksperimen dan kelas kontrol bernilai 0,000. Dengan demikian berdasarkan nilai data yang disajikan terdapat perbedaan dikarenakan nilai dari Sig (2-tailed) < 0,05. Maka kesimpulan dari Uji Hipotesis adalah H0 ditolak dan H1 diterima, hal ini menjelaskan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara peserta didik pada kelas eksperimen dengan peserta didik pada kelas kontrol.

Pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi dikelas saat penggunaan media power point interaktif dapat membantu peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo pada siswa-siswi kelas X DKV 1 dan X BD 2, diperoleh data dari hasil posttest peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap motivasi belajar saat penggunaan power point yang telah dianalisis menggunakan bantuan program SPSS.

Hasil dari analisis data menjelaskan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen berjumlah 58,54 setelah diberikan power point interaktif sedangkan pada kelas kontrol berjumlah 46,48 setelah diberikan power point biasa. Hasil dari pengujian Uji-T menunjukkan nilai sig.(2-tailed) bernilai 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol karena nilai dari sig.(2-tailed) < 0,05. Berdasarkan hasil dari data diatas menjelaskan bahwa penggunaan media power point interaktif

berpengaruh dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik jika dibandingkan dengan penggunaan media power point biasa. Hal ini dapat disebabkan karena pemanfaatan fitur dari power point dengan baik, seperti penggunaan animasi, transisi, hyperlink, video demonstrasi, gambar yang beragam, quiz yang interaktif, pewarnaan dan visual sehingga terciptanya media yang interaktif dan menarik. Hal ini berbeda dengan power point biasa yang pada umumnya berisi materi dan gambar tanpa adanya video demonstrasi, hyperlink, animasi dan quiz interaktif.

Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya (Cahyaningtias & Ridwan, 2021) yang menjelaskan terkait efektivitas penerapan media interaktif power point terhadap motivasi. Hasil dari penelitian ini menjelaskan terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dilihat dari hasil pretest dan posttest menggunakan Uji-T memunculkan nilai sig.(2-tailed) 0,000. Diperkuat juga dengan menggunakan hasil Uji Regresi untuk melihat seberapa besar pengaruh antara variabel independen dan dependen yang memunculkan nilai R Square sebesar 47,3%.

Dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media power point interaktif memiliki pengaruh dan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Media power point interaktif jika dimanfaatkan dapat meningkatkan motivasi belajar dikarenakan menarik serta dapat membantu dalam memahami materi pembelajaran (Purwanti et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat berfungsi sebagai stimulus agar peserta didik tertarik dan tidak bosan dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, serta cepat dalam menangkap materi yang dibarengi juga dengan adanya interaksi guru dengan peserta didik (Izzudin & Suharmanto, 2013 dalam Cahyaningtias). Hal ini diperkuat dengan pendapat Mangkulo (2011) yang menjelaskan bahwa power point interaktif memiliki ragam penyajian yang menarik sehingga tidak membosankan karena materi yang disampaikan berupa inti serta dapat dimasukkan dengan berbagai macam jenis media yang berbeda seperti dalam bentuk tulisan, video, animasi, gambar, suara dan grafik.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari selisih nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberikan perlakuan power point interaktif lebih tinggi daripada kelas kontrol yang diberikan power point biasa. Pengaruh dari penggunaan media power point interaktif dapat dilihat dari perbandingan kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dari segi fokus, atensi dan perhatian peserta didik yang lebih baik saat pembelajaran dari pada kelas kontrol. Peneliti juga memberikan saran kepada penelitian selanjutnya, bahwa lama durasi pemberian materi menggunakan media power point interaktif tidak terlalu lama karena dikhawatirkan malah dapat membuat peserta didik menjadi bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyantini, K. Y., & Tegeh, I. M. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 250–259. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47146>
- Asrin, S., Andita Putri, T., & Utami, A. D. (2022). Transmisi Harga Beras di Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Agribisnis Indonesia*, 10(1), 159–168. <https://doi.org/10.29244/jai.2022.10.1.159-168>
- 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>
- Fadlila, F. (2017). *Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di SMK Muhammadiyah 1 Kalirejo Lampung Tengah Tahun 2017*. http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/441%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/441/1/SKRIPSI_DILA LENGKAP.pdf
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2023). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.

- Izzudin, A. M., & Suharmanto, A. (2013). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. *Journal Unnes*, 2(2), 1–8.
- Kurniawan, A. R., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 11(2), 196. <https://doi.org/10.32682/bravos.v11i2.2954>
- Mangkulo, H. A. & W. S. (2011). *Aplikasi Belajar Interaktif Dengan Power Point*. PT Elex Media Komputindo.
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pembelajaran Gerak Dalam Pendidikan Jasmani Dari Perspektif Merdeka Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 219–228. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5233331>
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 157. <https://doi.org/10.21043/jobv3i2.8446>
- Ramadani, I., Nirwani, E., & Umar, A. (2021). *Multimedia Pembelajaran Power Point Dalam Pembelajaran*.
- Rusman, dkk. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Soekartawi. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003. *PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA, Kolisch 1996*, 49–56.