

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint terhadap Hasil Belajar Roll Depan dan Roll Belakang Siswa di SMP Islam Al Fath Pare

Moh Amiruddin¹, Suroto²

^{1,2} Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: amiruddin.18108@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa dalam materi senam lantai, khususnya gerakan *roll* depan dan *roll* belakang, masih menjadi permasalahan di banyak sekolah, salah satunya di SMP Islam Al Fath Pare. Hal ini umumnya disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan minim integrasi teknologi, sehingga kurang menarik minat serta keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* terhadap hasil belajar *roll* depan dan *roll* belakang siswa di SMP Islam Al Fath Pare, Kabupaten Kediri. Media ini diharapkan mampu menyajikan materi secara visual, dinamis, dan komunikatif sesuai dengan tuntutan era *Society 5.0*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dan VIII B yang masing-masing berjumlah 20 siswa dan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan karakteristik homogen dan pertimbangan administratif. Kedua kelas ini kemudian diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan pada 17 Februari hingga 7 Maret 2025. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai *t* hitung sebesar 4,891 lebih besar dari *t* tabel sebesar 2,204. Media *PowerPoint* interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena mampu mengintegrasikan elemen gambar, suara, dan gerakan. Keterbatasan sarana seperti proyektor diatasi dengan pemutaran video di permukaan dinding kelas. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar praktik senam lantai dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan di tingkat SMP.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media, PowerPoint, Siswa

Abstract

The low learning outcomes of students in floor gymnastics materials, especially front roll and back roll movements, are still a problem in many schools, one of which is at Al Fath Pare Islamic Junior High School. This is generally due to monotonous learning methods and minimal technological integration, so that it does not attract students' interest and involvement. This study aims to analyze the influence of PowerPoint-based interactive learning media on the learning outcomes of front and back roll students at Al Fath Pare Islamic Junior High School, Kediri Regency. This media is expected to be able to present material visually, dynamically, and communicatively in accordance with the demands of the *Society 5.0* era. This study used an experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample in this study was students of classes VIII A and VIII B which amounted to 20 students each and was selected using the purposive sampling technique based on homogeneous characteristics and administrative considerations. These two classes are then drawn to determine the experimental class and the control class. The research was carried out from February 17 to March 7, 2025. The results of the statistical test showed that there was a significant increase in learning outcomes in the experimental class compared to the control class, with a calculated *t* value of 4.891 greater than the table *t* of 2.204. Interactive PowerPoint media has proven to be effective in improving students' understanding because it is able to integrate elements of images, sounds, and movements. The limitations of facilities such as projectors are overcome by video playback on the surface of the classroom wall. In conclusion,

PowerPoint-based interactive learning media has a positive impact on improving learning outcomes of floor gymnastics practice and can be an alternative to innovative and relevant learning strategies at the junior high school level.

Keywords : *Learning Outcomes, Media, PowerPoint, Students*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek esensial yang harus diakses oleh setiap individu karena melalui pendidikan, seluruh potensi yang dimiliki seseorang dapat dikembangkan secara optimal. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan segala potensi individu agar bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Di Indonesia, penyelenggaraan pendidikan berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Berdasarkan Undang-Undang Tahun 2022 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan harus mencakup proses modifikasi informasi, pengetahuan, pemahaman, sikap, nilai, keterampilan, serta perilaku melalui pengalaman atau pelatihan untuk menghadapi tantangan perubahan di tingkat lokal, nasional, maupun global. Sebagai bentuk tanggung jawab negara, pemerintah menyediakan layanan pendidikan di setiap jenjang usia. Namun, perkembangan pendidikan di Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan beberapa negara lain, mengingat Indonesia merupakan negara kepulauan dengan akses pendidikan yang belum merata ke seluruh wilayah. Sehingga pemanfaatan teknologi menjadi solusi strategis dalam menjawab tantangan ini, khususnya dalam mendukung para pendidik mengembangkan inovasi sistem pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat merancang model pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif guna meningkatkan minat belajar peserta didik (Djafar, N. et al., 2024). Oleh karena itu, setiap proses belajar mengajar perlu dioptimalkan melalui inovasi dan kreativitas agar mampu mendorong semangat belajar peserta didik menuju pencapaian hasil yang lebih baik.

PJOK adalah investasi jangka panjang dalam membentuk sikap dan motivasi siswa. Guru memegang peran kunci dan dituntut adaptif terhadap perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik. Peningkatan kualitas guru didorong melalui monitoring kompetensi berbasis web (Sudarso et al., 2023). Di era *Society 5.0*, media interaktif seperti *PowerPoint* menjadi sarana efektif karena memadukan teks, gambar, animasi, dan video, yang mendorong partisipasi aktif siswa (Haliza et al., 2024; Sefina et al., 2024). Dalam pembelajaran senam lantai kelas VIII, pengembangan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik harus dilakukan secara terpadu. Tujuannya agar siswa mampu melakukan gerakan dengan benar, bersikap disiplin dan bertanggung jawab, serta memahami teknik senam secara tepat. Pembelajaran senam lantai ini ditanamkan sejak jenjang SD hingga SMP agar keterampilan siswa berkembang optimal (Aripin, 2020). Permasalahan yang terjadi kepada siswa kelas VIII SMP Islam Al Fath Pare Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK di SMP Islam Al Fath Pare menghadapi sejumlah permasalahan. Pertama, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks tanpa alat peraga atau media interaktif digital, khususnya pada materi senam lantai *roll* depan dan belakang. Kedua, siswa cenderung kurang fokus, banyak yang mengobrol, dan merasa bosan karena metode pembelajaran yang monoton. Ketiga, fasilitas penunjang pembelajaran interaktif belum memadai. Keempat, konsentrasi siswa mudah terpecah sehingga pemahaman terhadap materi berkurang. Kelima, sebagian besar siswa tidak memahami instruksi guru dan kesulitan melakukan gerakan *roll* dengan benar. Keenam, praktik senam tidak dilakukan karena tidak tersedianya matras sebagai alat bantu. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pemanfaatan teknologi pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Al Fath Pare, sebuah sekolah terakreditasi A yang berlokasi di Desa Tulungrejo, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri. Sekolah ini dikenal sebagai sekolah favorit yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, berdasarkan pengamatan dan wawancara pada 22 Mei 2024, terungkap bahwa mata pelajaran PJOK diajarkan oleh guru berlatar belakang pendidikan matematika karena belum tersedia guru PJOK yang sesuai. Ketidaksiapan kompetensi ini berdampak pada rendahnya efektivitas pembelajaran, terutama dalam aspek keterampilan motorik seperti senam lantai, karena guru tidak memiliki penguasaan khusus terhadap materi keolahragaan yang diajarkan. Fenomena keterbatasan media pembelajaran digital

dan rendahnya kesiapan guru dalam integrasi teknologi tidak hanya terjadi di SMP Islam Al Fath Pare, tetapi juga mencerminkan kondisi umum pendidikan di Jawa Timur. Berdasarkan laporan Jawa Pos (17 dan 21 Oktober 2024), banyak sekolah masih bergantung pada bantuan eksternal untuk digitalisasi, sementara inisiatif internal dan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi masih rendah. Kondisi ini berisiko memperlebar kesenjangan antara tujuan dan capaian pembelajaran. Sebagai solusi, media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* menjadi alternatif yang efektif karena mampu menyajikan materi secara visual dan menarik, serta membantu siswa memahami gerakan senam lantai dengan lebih baik. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengkaji hal ini dalam penelitian berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* terhadap Hasil Belajar *Roll* Depan dan *Roll* Belakang pada Siswa Kelas VIII SMP Islam Al-Fath Pare."

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi-experiment*), karena tidak sepenuhnya memenuhi kriteria eksperimen murni seperti randomisasi penuh (Maksum, 2018). Tujuan utama dari penelitian ini adalah menguji pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* terhadap hasil belajar gerakan *roll* depan dan *roll* belakang pada siswa kelas VIII di SMP Islam Al Fath Pare, Kediri. Desain yang digunakan adalah *Two Group Pretest-Posttest Design*, dengan 40 siswa dari dua kelas (VIII A dan VIII B) yang dipilih melalui *purposive sampling* sebagai sampel lalu dibagi secara acak menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Media *PowerPoint* interaktif yang digunakan mencakup teks, gambar teknik, dan video demonstrasi yang dirancang untuk mendukung pemahaman teori dan keterampilan motorik. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda untuk aspek kognitif dan observasi langsung untuk aspek psikomotorik. Data dikumpulkan selama empat pertemuan dengan bantuan guru PJOK dan dianalisis menggunakan SPSS versi 29 melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa media *PowerPoint* interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar senam lantai. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi media dalam pembelajaran PJOK untuk menjembatani keterbatasan sarana dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian berjudul "Interaktif Berbasis *PowerPoint* terhadap Hasil Belajar *Roll* Depan dan *Roll* Belakang pada Siswa Kelas VIII di SMP Islam Al Fath Pare" menemukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran PJOK. Media ini mengintegrasikan visualisasi gerakan dan fitur interaktif secara sistematis, sehingga mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik, adaptif, dan bermakna. Siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga menginternalisasi teknik *roll* depan dan *roll* belakang secara lebih utuh. Tujuan penelitian adalah mengevaluasi efektivitas media interaktif dalam mendukung pencapaian hasil belajar motorik serta menguji kelayakan instrumen penilaian keterampilan senam lantai dalam konteks digital dan praktis.

Hasil Uji Deskripsi Data Penelitian

Uji statistik deskriptif dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* aspek pengetahuan dan keterampilan. Sebelum analisis lanjutan, uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dilakukan melalui SPSS 26 digunakan untuk memastikan data kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, sebagai syarat analisis parametrik (Artha & Intan, 2021). Data nilai siswa sebelum dan sesudah perlakuan kemudian disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan perbandingan antar kelompok.

a. Uji Data Deskriptif dan Normalitas

Tabel 3.1 Uji Normalitas Distribusi Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol (*Kolmogorov-Smirnov Test*)

Kelompok Data	N	Mean	Std. Deviasi	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> _Eksperimen	20	72,500	11,297	0,200	Normal
<i>Posttest</i> _Eksperimen	20	81,500	6,091	0,145	Normal
<i>Pretest</i> _Kontrol	20	74,250	9,770	0,086	Normal
<i>Posttest</i> _Kontrol	20	72,500	9,933	0,110	Normal

Hasil analisis menunjukkan bahwa semua data memiliki nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* di atas 0,05, yang berarti data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk uji statistik parametrik seperti uji-t. Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari *pretest* ke *posttest* disertai penurunan standar deviasi, menunjukkan peningkatan dan konsistensi hasil belajar. Sebaliknya, nilai rata-rata kelas kontrol menurun. Temuan ini mendukung bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* berdampak positif terhadap capaian akademik siswa.

Tabel 3.2 Tabel Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelompok	<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Eksperimen	<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Kontrol
Jumlah Sampel (N)	20	20	20	20
Rata-rata	42,25	86,00	38,25	81,75
Simpangan Baku	13,13	9,95	16,96	13,40
Nilai Sig. (Asymp.)	0,078	0,193	0,200	0,043
Interpretasi	Normal	Normal	Normal	Tidak Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data sebagian besar berdistribusi normal, kecuali pada *posttest* kelas kontrol ($\text{sig.} = 0,043 < 0,05$). Uji *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk menilai kesesuaian distribusi data, yang penting dalam pemilihan uji statistik parametrik. Data kelas eksperimen memenuhi syarat normalitas (*pretest* = 0,078 dan *posttest* = 0,193), sehingga uji parametrik dapat diterapkan. Namun, ketidaksesuaian pada *posttest* kontrol mengindikasikan ketidakaturan hasil belajar, kemungkinan akibat metode konvensional dan interaksi belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, disarankan penggunaan uji non-parametrik seperti *Mann-Whitney* untuk menjaga validitas analisis (Artha & Intan, 2021).

b. Uji Homogenitas

Penelitian ini menggunakan *Levene's Test* melalui SPSS 29 untuk menguji homogenitas varians antara kelas eksperimen dan kontrol. Uji ini penting karena homogenitas merupakan syarat uji-t parametrik. Jika nilai Sig. $> 0,05$, varians dianggap homogen dan uji parametrik dapat digunakan. Sebaliknya, Sig. $\leq 0,05$ menunjukkan varians tidak homogen, sehingga perlu digunakan metode statistik alternatif yang sesuai. Berikut merupakan data nilai pengetahuan yang diperoleh dari uji Laveine dikelas kontrol dan eksperimen menggunakan program SPSS 29 berikut:

Tabel 3.3 Uji Homogenitas Varians Nilai Pengetahuan Kelas Eksperimen dan Kontrol (*Levene's Test*)

Metode	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Based on Mean</i>	0.620	1	38	0.436
<i>Based on Median</i>	0.388	1	38	0.537
<i>Based on Median and adjusted df</i>	0.388	1	30.648	0.538
<i>Based on Trimmed Mean</i>	0.543	1	38	0.466

Uji homogenitas varians pada Tabel 3.3 menggunakan *Levene's Test* dengan empat pendekatan (*mean*, *median*, *adjusted df*, dan *trimmed mean*) yang mana menunjukkan signifikansi sebesar $> 0,05$ (0,436; 0,537; 0,538; 0,466), sehingga menandakan varians kelas eksperimen dan kontrol secara homogen. Dengan terpenuhinya asumsi *equal variances assumed*, analisis uji-t parametrik dapat dilanjutkan secara sah dan akurat, serta mendukung validitas inferensi mengenai pengaruh perlakuan dalam penelitian. Adapun data pada nilai ketrampilan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Uji Homogenitas Varians Nilai Keterampilan Kelas Eksperimen dan Kontrol (*Levene's Test*)

Metode	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2.348	1	38	0.134
Based on Median	1.250	1	38	0.271
Based on Median and adjusted df	1.250	1	34.355	0.271
Based on Trimmed Mean	2.118	1	38	0.154

Uji homogenitas varians nilai keterampilan siswa dilakukan untuk memastikan kesamaan sebaran data antara kelas eksperimen dan kontrol sebelum analisis inferensial. Menggunakan *Levene's Test for Equality of Variances* melalui empat pendekatan (*mean*, *median*, *adjusted df*, dan *trimmed mean*), diperoleh nilai signifikansi berturut-turut sebesar 0,134; 0,271; 0,271; dan 0,154 (Tabel 3.4), seluruhnya $> 0,05$. Hal ini menunjukkan varians kedua kelompok homogen, sehingga asumsi dasar uji-t parametrik terpenuhi. Keseragaman ini mengeliminasi potensi bias akibat ketidakseimbangan data dan memperkuat validitas inferensi statistik dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran keterampilan roll depan dan roll belakang.

c. Uji T-Test

Uji t (*t-test*) merupakan analisis statistik parametrik untuk mengukur perbedaan rata-rata antara dua kelompok. Uji ini dapat diterapkan jika asumsi normalitas dan homogenitas varians terpenuhi, sebagaimana telah dibuktikan sebelumnya. Dalam penelitian ini, uji t digunakan untuk menilai perbedaan hasil belajar keterampilan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dan siswa dengan pembelajaran konvensional. Berikut adalah data rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berikut ini:

Tabel 3.5 Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Pengetahuan Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	20	81.5000	6.09141	1.36208
Kontrol	20	72.5000	9.93399	2.22131

Tabel 3.5 menyajikan hasil statistik deskriptif nilai *posttest* pengetahuan siswa setelah perlakuan pembelajaran. Kelas eksperimen yang terdiri dari 20 siswa memperoleh rata-rata skor 81,50 dengan simpangan baku sebesar 6,09. Sementara itu, kelas kontrol dengan jumlah siswa yang sama menunjukkan rata-rata 72,50 dan simpangan baku sebesar 9,93. Selisih rata-rata sebesar 9 poin ini memberikan indikasi kuat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar pengetahuan siswa. Selain itu, simpangan baku yang lebih kecil pada kelas eksperimen mencerminkan tingkat pemerataan capaian belajar yang lebih baik, menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mampu memahami materi dengan tingkat keberhasilan yang relatif seragam. Karena data dari kedua kelas telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka uji-t independen dengan asumsi kesetaraan varians dapat diterapkan secara sah. Penggunaan *PowerPoint* interaktif terbukti tidak hanya membuat penyampaian materi lebih menarik, tetapi juga efektif sebagai strategi pedagogis untuk meningkatkan hasil belajar

kognitif siswa dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman visual dan sistematis. Selanjutnya, disajikan hasil uji *Independent Samples T-Test* terhadap nilai posttest pengetahuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol setelah intervensi pembelajaran.

Tabel 3.6 Hasil Uji *Independent Samples T-Test* terhadap Nilai Posttest Pengetahuan Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Asumsi Varian	F	Sig.	t	df	Sig. (1 arah)	Sig. (2 arah)	Selisih Mean	Std. Error Selisih	95% CI Selisih (Bawah - Atas)
Varian diasumsikan sama	5.306	0.027	3.454	38	< 0.001	0.001	9.00000	2.60566	3.72511 - 14.27489
Varian tidak diasumsikan sama			3.454	31.518	< 0.001	0.002	9.00000	2.60566	3.68926 - 14.31074

Tabel 3.6 menunjukkan hasil *Independent Samples t-test* dengan varians tidak homogen ($F = 5,306$; $\text{Sig.} = 0,027$), sehingga digunakan asumsi equal variances not assumed. Diperoleh $t_{hitung} = 3,454$; $\text{Sig.} = 0,002$; selisih rata-rata 9 poin; dan rentang kepercayaan 95% (3,68926–14,31074), yang tidak mencakup nol, menandakan perbedaan signifikan dan H_0 ditolak. Artinya, media *PowerPoint* interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar pengetahuan siswa, sesuai dengan temuan Susilana & Riyana (2021) dan Mayer (2020). Selanjutnya, dilakukan analisis deskriptif nilai posttest keterampilan untuk mengevaluasi sebaran dan perbedaan performa siswa antar kelompok.

Tabel 3.7 Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Keterampilan Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Kelas	N	Mean	Std. Deviasi	Std. Error Mean
Hasil_Keterampilan Eksperimen		20	89.2500	5.91052	1.32163
Hasil_Keterampilan Kontrol		20	77.0000	9.51453	2.12751

Tabel 3.7 menyajikan hasil statistik deskriptif nilai posttest keterampilan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 89,25 dengan simpangan baku 5,91, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 77,00 dengan simpangan baku 9,51. Selisih rata-rata sebesar 12,25 poin menunjukkan adanya perbedaan mencolok dalam capaian keterampilan siswa. Standar deviasi yang lebih kecil pada kelas eksperimen mengindikasikan hasil belajar yang lebih merata. Hasil ini menguatkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif tidak hanya meningkatkan aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan psikomotorik, seperti pada gerakan senam lantai roll depan dan roll belakang. Dukungan visual dan demonstrasi terstruktur dalam media tersebut terbukti memfasilitasi pemahaman dan penguasaan gerak secara lebih efektif (Mayer, 2020). Berikut ini menyajikan Tabel 3.8, yang memuat hasil *Independent Samples t-test* menggunakan pendekatan *Welch*, untuk menguji perbedaan rata-rata nilai posttest keterampilan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *Welch* digunakan karena tidak mengasumsikan homogenitas varians, sehingga lebih tepat apabila terdapat perbedaan varians antar kelompok.

Tabel 3.8 Hasil Uji *Independent Samples T-Test (Welch)* terhadap Rata-Rata Nilai Posttest Keterampilan antara Kelas Eksperimen dan Kontrol

Keterangan	Nilai
Levene's Test (Sig.)	0.045 (→ varians tidak sama)
t (tanpa asumsi varian sama)	4.891

df (derajat bebas)	31.764
Sig. (2 sisi)	< 0.001 (signifikan)
Selisih Rata-rata	12.25
Interval Kepercayaan 95%	7.15 s.d. 17.35

Tabel 3.8 menyajikan hasil uji perbedaan rata-rata nilai *posttest* keterampilan siswa antara kelas eksperimen dan kontrol menggunakan *Independent Samples T-Test* dengan pendekatan *Welch*. Uji ini digunakan karena asumsi homogenitas varians tidak terpenuhi, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil *Levene's Test* yang menghasilkan nilai signifikansi 0,045 ($< 0,05$). Artinya, varians kedua kelompok berbeda secara signifikan, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih kuat terhadap ketidaksetaraan varians. Hasil *Welch's t-test* menunjukkan nilai t-hitung sebesar 4,891 dengan derajat kebebasan 31,764 dan signifikansi $< 0,001$. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara keterampilan siswa di kelas eksperimen dan kontrol setelah pembelajaran. Selisih rata-rata sebesar 12,25 poin, dengan interval kepercayaan 95% antara 7,15 hingga 17,35, semakin menegaskan bahwa perbedaan tersebut disebabkan oleh perlakuan pembelajaran yang diberikan, bukan faktor kebetulan. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi senam lantai roll depan dan belakang. Melalui visualisasi animatif, narasi, dan prosedur langkah demi langkah, media ini merangsang kemampuan kognitif dan motorik siswa secara simultan, terutama bagi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (Clark & Mayer, 2021).

Penelitian dilaksanakan di SMP Islam Al Fath Pare, Kediri, pada 17 Februari–7 Maret 2025 dengan *desain pretest-posttest control group*. Kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen menggunakan *PowerPoint*, sementara kelas VIII B sebagai kontrol belajar secara konvensional. Nilai *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen (pengetahuan: 84,25; keterampilan: 89,25), dibandingkan kelas kontrol (pengetahuan: tetap 72,50; keterampilan: 81,75). Hasil uji t ($t = 4,891$; $p < 0,001$) menegaskan perbedaan signifikan, mendukung efektivitas media *PowerPoint* dalam meningkatkan aspek kognitif dan psikomotorik. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu (Mayer, 2020; Ilmi et al., 2018; Mualimin et al., 2023) yang menyoroti peran media visual interaktif dalam mengurangi miskonsepsi gerak dan mempercepat penguasaan keterampilan PJOK. Pelaksanaan pembelajaran dengan media interaktif berbasis *PowerPoint* menghadapi beberapa kendala, terutama keterbatasan infrastruktur seperti tidak tersedianya layar proyektor di kelas. Untuk mengatasi hal ini, peneliti memproyeksikan video ke dinding dan menggunakan pengeras suara bawaan, yang menyebabkan penurunan kualitas audio-visual dan menuntut penyesuaian posisi duduk siswa agar materi dapat diikuti secara optimal. Kendala ini berpotensi menurunkan konsentrasi dan efektivitas pembelajaran. Guru perlu menguasai teknopedagogik agar elemen visual dan auditori tidak mengganggu fokus siswa. Warkintin et al. (2022) menekankan bahwa efektivitas video bergantung pada kemampuan guru menjaga perhatian di tengah rangsangan multimodal. Meski demikian, *PowerPoint* interaktif terbukti lebih efektif dibanding metode konvensional karena mampu menyampaikan materi secara multimodal, menyesuaikan gaya belajar, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran senam lantai. Hal ini sejalan dengan temuan Saehrani (2023) tentang efektivitas visual *modelling* dalam peningkatan keterampilan motorik, serta Pradita et al. (2021) yang mencatat kenaikan penguasaan teknik olahraga hingga 20% melalui media audiovisual. Media interaktif tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga signifikan dalam pengembangan psikomotorik. Keberhasilan pembelajaran tetap tercapai meskipun ada keterbatasan fasilitas, seperti ketiadaan proyektor, selama guru mampu mengelola kelas dan memanfaatkan media secara optimal. Tantangan distraksi audiovisual dapat diatasi dengan desain pembelajaran terstruktur dan pengarahan yang tepat (Warkintin et al., 2022). Oleh karena itu, *PowerPoint* interaktif bukan sekadar alat bantu, tetapi strategi pedagogis penting yang menjembatani teori dan praktik, terutama dalam materi keterampilan. Penggunaannya perlu terus dikembangkan, didukung peningkatan kompetensi guru dan sarana teknis yang memadai.

SIMPULAN

Berdasarkan dengan perolehan hasil penelitian yang telah di lakukan, maka dapat di simpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* terhadap hasil belajar senam lantai *roll* depan dan *roll* belakang pada siswa kelas VIII SMP Islam Al-Fath Pare. Hal ini dibuktikan dari hasil *posttest* pengetahuan dan keterampilan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji t yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan nilai t_{hitung} sebesar 4,891 yang lebih besar dari t_{tabel} 2,024, maka H_a diterima.
2. Besar pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata yang signifikan. Pada aspek pengetahuan, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 81,5, sedangkan kelas kontrol hanya 72,5. Pada aspek keterampilan, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 89,25, sementara kelas kontrol hanya 77,00. Perbedaan ini mencerminkan kontribusi positif media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar senam lantai *roll* depan dan *roll* belakang secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, Anggun Murni & Rohmatus Syafi'ah (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif Tema 6 Subtema 1 Suhu dan Kalor di Kelas V SDN 1 Waung, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21602-21609
- Aripin, Mustopa. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Senam Lantai Roll Depan Pada Siswa Melalui Cooperative learning Tipe Jigsaw. *Jurnal keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 49-56.
- Darmawan, K. P. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Roll (berguling) Senam Lantai Pada Siswa Kelas X SMA Saraswati Seririt Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Badriyah, D. L., Irawan, R., & Soegiharto, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Senam Lantai Guling Belakang. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 507-513.
- Hanief, Y. N., & Himawanto, W. (2017). Statistik pendidikan. *Yogyakarta: Deepublish*, 58.
- Hasan Muhammad (2023). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group
- Illmi, Bahrul, Fitriana Puspa Hidasari, Mimi Haetami (2018). Efektivitas Pembelajaran Roll Depan dan Roll Belakang Menggunakan Media Audiovisula Powtoon, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(9), 1-9.
- Khotimah, K. 2019. Pemanfaatan Powerpoint Terintegrasi Dengan I-Spring Presenter Sebagai Media Pembelajaran ICT. *Jurnal Ekspone*. 9(1) : 79-85.
- Mahmudah, Isnaeni, Agus Darmawan, Hilmy Aliriad (2022). Faktor Kesulitan Siswa Dalam Pemebelajaran Senam Lantai Guling Depan, *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, 2(2), 94-101.
- Maksum, Ali. 2018a. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mulia, F. 2022. Penggunaan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar. SKRIPSI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY DARUSSALAM-BANDA ACEH.
- Nurfadillah, Sepry, Tio Saputra, Tasya Farlidy, Sihury Welly, Raihan Fadhlurahman, (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbassi Media Poster Pada Materi Perubahan Wujud Zat Benda Kelas V di SDN Sarakan II Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117-134.
- Permatia, I. A. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Literasi Sains terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas III MIN 12 Bandar Lampung. SKRIPSI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.
- Pradana, R., Zhannisa, U. H., & Wibisana, M. I. N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Media Cetak Terhadap Hasil Belajar Senam Lantai (Guling Depan) Pada Siswa

Kelas VII SMP Negeri 6 Taman Kecamatan Taman Pemalang. *Jurnal Spirit Edukasia*, 3(01), 157-163.

- Romadloni, Nadhifah (2023). Pemanfaatan Media ICT Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Pasca Pandemi di Madrasah Ibtidaiyah Nahlatul Ulama KH. MUKmin Kabupaten Sidoarjo. THESIS UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.
- Rupawati, Dwi, Leny Novian, Jonet Ariyanto Nughroho (2017). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen dan Keuangan*, 1(1), 21-30
- Sahraeni (2023). Penerapan Media Video Visual Senam Roll Depan dan Roll Belakang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, *Global Journal Sport*, 1(1), 228-233.
- Saputra, A. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point Yang Dilengkapi Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn KELAS XI SMAN 2 MUARO JAMBI. SKRIPSI UNIVERSITAS JAMBI.
- Sudarso, S., Suroto, S., Hartoto, S., & Dinata, V. C. (2023). Kompetensi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dari perspektif masa kerja. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 22(1), 41-50.
- Sulfian, Z. Ridwan, M. A. Fitra, Nursyafiq dan I. Damyanti. 2022. Senam Indonesia Sehat dalam Meningkatkan Imunitas Tubuh Saat Pandemi Covid-19 di Desa Bulu-bulu. *Jurnal Lepa-Lepa Open*. 1(5): 1025-1031
- Sutrisno, Valiant Lukad Perdana & Budi Tri Siswanto (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111-120.
- Warkintin, Muhammad Rian Subekti, Dewi Purwantari (2022). Analisis Kesulitan Guru Kelas V Sekolah Dasar Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Microsoft PowerPoint, *Journal Education and Technology*, 3(1), 53-66.
- Widodo, Slamet, Festy Ladayani, La Ode, Dalfian, Sri Nurcahyati, Ade Devriany, Khairunnisa, Sri Maria, Rusdi, Dian Rachma, Abas Hodayat, Tessa, Aemi, Nurul Widya,
- Rogayah (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Cv. Science Techno Direct.
- Wulandari, E. 2022. Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(2): 26-32.