

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF  
TERHADAP MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK  
DI SMA NEGERI 1 PEUKAN BARO**

[jufriyanda698@gmail.com](mailto:jufriyanda698@gmail.com)

**Jufriyanda, Indah Lestari, Amirzan**

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Jabal Ghafur

**ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar PJOK Siswa di SMA Negeri 1 Peukan Baro.*” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran digital interaktif, serta untuk mengetahui pengaruh media tersebut terhadap motivasi belajar PJOK siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, jenis One-Group Pretest Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Peukan Baro yang berjumlah 161 orang, dengan sampel sebanyak 62 siswa yang diambil secara acak menggunakan teknik random sampling. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang terdiri dari 20 butir pernyataan tertutup dengan skala Likert 4 poin. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa rata-rata (mean), standar deviasi, dan uji beda pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 70,26 dengan standar deviasi 10,93, sedangkan setelah perlakuan meningkat menjadi 78,52 dengan standar deviasi 8,39. Peningkatan skor dan penurunan standar deviasi ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran digital interaktif terhadap motivasi belajar PJOK siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Temuan ini merekomendasikan pentingnya penerapan media pembelajaran digital interaktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PJOK.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital Interaktif, Motivasi Belajar, PJOK, SMA Negeri 1 Peukan Baro**

**Pendahuluan**

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan bangsa, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dan kompetensi yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan global. Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sistem pendidikan juga dituntut untuk beradaptasi agar tetap relevan dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Teknologi telah menjadi bagian yang tidak

terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan, sehingga pemanfaatannya dalam pembelajaran menjadi suatu keniscayaan.

Kualitas pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan dan menjadi tuntutan utama dalam menghadapi perkembangan zaman, khususnya di era digital saat ini. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat memengaruhi dunia pendidikan, termasuk di tingkat sekolah menengah atas (SMA). Sekolah sebagai lembaga pendidikan

formal memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik yang siap menghadapi tantangan global melalui penguasaan IPTEK dan pengembangan karakter.

Dalam proses pembelajaran di SMA, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana penunjang pembelajaran. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Hanif dalam Fatchurahman dkk. (2022: 119), keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam berinovasi, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Menurut Mulyasa (2016:100), media pembelajaran berfungsi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih menarik dan memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Media digital interaktif, yang mencakup penggunaan aplikasi, video edukasi, permainan edukatif, dan materi pembelajaran berbasis teknologi lainnya, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan teknologi ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pelajaran PJOK.

Namun, berdasarkan penelitian Handayani (2019:44), pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan sebagian siswa merasa jenuh dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, termasuk dalam pembelajaran PJOK yang membutuhkan pemahaman teori dan praktik secara seimbang.

Natalia (2022: 52) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang kurang menarik dapat menurunkan minat belajar siswa, karena siswa akan lebih memilih melakukan aktivitas lain yang dianggap lebih menyenangkan dibanding mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif agar mampu membangkitkan semangat belajar siswa.

Media pembelajaran digital interaktif merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Media ini mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual, auditif, dan interaktif. Menurut Hapsari & Hanif (2019: 73), pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mempermudah pemahaman materi. Hanif (2020: 66) juga mengungkapkan bahwa video animasi sebagai bagian dari media pembelajaran digital interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, santai, dan harmonis, serta menghindarkan siswa dari kebosanan. Media ini tetap mengakomodir substansi materi pelajaran dengan baik. Sementara itu, Panjaitan dkk. (2020: 109) menjelaskan bahwa media interaktif yang menggabungkan unsur gambar, warna, teks, dan musik terbukti mampu meningkatkan daya tarik dan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan.

Selanjutnya, Susanti dkk. (2021: 97) menyebutkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat membantu meningkatkan kepekaan sensorik siswa, baik secara visual maupun auditif, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Media ini memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa, yang berkontribusi positif terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital interaktif juga berperan penting dalam

meningkatkan **motivasi belajar siswa**, karena penyajian materi yang menarik, dinamis, dan responsif terhadap input siswa mampu menumbuhkan minat serta rasa ingin tahu. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2018: 75) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku, yang umumnya ditunjukkan dengan adanya beberapa indikator seperti semangat, ketekunan, dan rasa senang dalam belajar. Dengan demikian, media yang interaktif tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga memperkuat motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis di SMA Negeri 1 Peukan Baro, ditemukan bahwa meskipun sarana pendukung seperti Wi-Fi dan laptop sudah tersedia, pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif oleh guru PJOK masih terbatas. Metode pembelajaran yang digunakan masih dominan bersifat satu arah dan belum banyak memanfaatkan teknologi digital secara maksimal. Hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK masih tergolong rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, melihat pentingnya peran media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas dan motivasi belajar siswa, serta melihat masih terbatasnya pemanfaatan media digital interaktif khususnya dalam pembelajaran PJOK, maka diperlukan penelitian lebih lanjut. maka penulis mengangkat judul penelitian: "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar PJOK Siswa SMA**".

## **TEORI**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:1045), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan

seseorang. Sementara itu, Surakhmad menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya (Mahardani,2014).

Menurut Surakhmad (2012:1), Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan. Pengaruh juga dapat dikaitkan dengan konsep seperti pengaruh sosial, pengaruh budaya, pengaruh kelompok, atau pengaruh lingkungan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, Pengaruh adalah sesuatu yang tidak dapat dilihat tapi bisa dirasakan dampak kegunaanya dalam kehidupan dan aktivitas manusia sebagai makhluk sosial. Jadi pengaruh adalah hasil yang timbul dari sesuatu yang membentuk watak dan perbuatan seseorang.

### **2.1 Media**

Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medius" yang secara harfiah berarti "tengah" atau perantara. Dalam bahasa arab disebut "wasail" bentuk jamak dari wasilah yakni sinonim dari al-wast yang artinya tengah. Kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara (Anggreani, 2015:22)

Gerlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad, 2014: 3). Menurut KBBI

media merupakan alat (sarana) komunikasi dan untuk menyampaikan informasi dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Muhammad Yaumi (2018) istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Misalnya video, televisi, bahan cetak, komputer, dan instruktur dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah alat komunikasi (perantara) media untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Media bisa mengurangi terjadinya kesalahpahaman antara pemberi informasi atau penerima informasi.

## **1.**

### **2.2 Media Pembelajaran**

#### **2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2015:10), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dalam belajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahun, 2014). Menurut (Fatria, 2017:140) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran. Media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar. Menurut Dewi (2018:6) Fungsi media pembelajaran adalah alat bantu mengantarkan materi pembelajaran, mengaktualkan informasi atau materi pembelajaran, mengefektifkan penyampaian materi pembelajaran,

memberi stimulasi bagi pembelajar, mengakomodasi penyampaian materi-materi yang bersifat khusus dan membutuhkan penafsiran, dan mengakomodasi berbagai gaya pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran pada saat melakukan aktivitas belajar mengajar, maka komunikasi antara guru dengan peserta didik akan terjalin lebih harmonis dan mereka bisa saling memahami dengan setiap informasi yang diberikan.

#### **2. 2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto (2013):

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa yang menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa yang terjadi disekitar, serta terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan retensi terhadap topik yang sedang dipelajari. Dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa (kegiatan pembelajaran) media mempermudah keterbatasan ruang dan waktu dan

memberikan pengalaman belajar baru terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut.

### **2.3.4 Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut (Azhar Arsyad dalam Angreani 2015:32) kriteria pemilihan media pembelajaran:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Media pembelajaran praktis, luwes dan bertahan.
- 4) Guru terampil dalam menggunakan
- 5) Media yang dibuat harus sesuai dengan kemampuan guru.
- 6) Mutu teknis, kualitas visual dari media jelas dan rapi, misalnya *layout* tau *backround* dari media tersebut

Kriteria yang digunakan untuk memilih media pembelajaran yang tepat dapat mempertimbangkan faktor *acces*, *cost*, *technology*, *interactivity*, *organization*, dan *novelty* (*Action*), 1) *acces*, artinya media yang diperlukan dapat tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan peserta didik, 2) *cost*, artinya media yang akan dipilih atau digunakan, pembiayaannya dapat dijangkau, 3) *technology*, artinya media yang akan digunakan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya, 4) *interactivity*, artinya media yang akan dipilih dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas, sehingga peserta didik akan terlibat aktif secara fisik, intelektual, dan mental, 5) *organization*, artinya dalam memilih media pembelajaran tersebut secara organisatoris mendapatkan dukungan dari pimpinan sekolah, 6) *novelty*, artinya media yang dipilih tersebut memiliki nilai kebaruan, sehingga memiliki daya tarik bagi peserta didik yang belajar.

Dari uraian tersebut, kriteria pemilihan media pembelajaran antara lain, sesuai media pembelajaran yang dibutuhkan, media yang praktis dan mudah digunakan, mendukung proses pembelajaran, dan media yang memiliki daya tarik dalam hal tampilan media pembelajaran tersebut.

## **2.4 Media Interaktif**

### **2.4.1 Pengertian Media Interaktif**

Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif adalah layanan digital ini memungkinkan pengguna untuk meresponnya dengan konten seperti gambar bergerak, teks, video, animasi serta video game. Media interaktif ditujukan untuk mendukung partisipasi pengguna. Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat bantu perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi dan saling aktif. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas dengan penggunaannya. Pengertian ini merujuk pada kemampuan multimedia interaktif untuk berkomunikasi dengan penggunanya.

Menurut Munir (2013: 110) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contohnya adalah CD pembelajaran interaktif, game.

Pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan

penulis merupakan media pembelajaran berbantuan Microsoft Powerpoint multimedia, dengan mengkombinasikan elemen-elemen multimedia seperti teks, grafik, suara, video, animasi serta interaksi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2021:16) metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu seperti pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode penelitian ini menggunakan eksperimen dengan desain pre- eksperimen jenis *One-Group Pretest Posttest Design*.

Menurut Silaen (2018), Desain Penelitian adalah mengenai keseluruhan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen jenis *One- Group Pretest Posttest Design*. Desain dapat digambarkan sebagai berikut:

Keterangan :

O1 : Sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan, menggunakan media pembelajaran interaktif.

O2 : Tes akhir

( Sugiyono, 2021: 114 )

### 3.1 Populasi dan Sampel

#### 3.1.1 Populasi

Populasi menurut sugiyono (2021) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMA Negeri 1 Peukan Baro yang berjumlah 161 siswa.

3. Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1	IX.A	10	16	26
2	IX.B	10	14	24
3	X.A	9	15	24
4	X.B	12	14	26
5	XI.A	11	19	31
6	XI.B	13	18	30
Jumlah Keseluruhan				

(sumber: tata usaha SMA Negeri 1 Peukan Baro)

#### 3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, yang dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2021:127). Dalam penelitian ini, apabila jumlah populasi tergolong besar dan peneliti memiliki keterbatasan dalam hal waktu, tenaga, dan biaya, maka tidak semua anggota populasi diteliti, melainkan hanya sebagian yang diambil sebagai sampel.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai responden. Teknik ini dipilih agar proses pengambilan sampel berlangsung objektif dan tidak bias terhadap kelompok tertentu dalam populasi. Untuk menentukan jumlah sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan:

$n$  = jumlah sampel

$N$  = jumlah populasi

$e$  = tingkat kesalahan (margin of error), yang ditetapkan sebesar 10% atau 0,1

Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak **161 siswa**, maka perhitungannya sebagai berikut

$$n = \frac{161}{1+161 \times (0,1)^2}$$

$$n = \frac{161}{1+161 \times 0,01}$$

$$n = \frac{161}{1+1,61}$$

$$n = \frac{161}{2,61} = 61,69$$

$n = 62$  (dibulatkan ke atas)

Dengan menggunakan rumus Slovin dan tingkat kesalahan sebesar 10%, maka dari populasi sebanyak 161 siswa diperoleh jumlah sampel sebesar **62 siswa**.

### 3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen utama yang digunakan adalah **angket** (kuesioner) dengan menggunakan **skala Likert**. Angket disusun untuk mengukur tingkat **motivasi belajar siswa** dalam pembelajaran PJOK setelah penggunaan media pembelajaran digital interaktif. Angket terdiri atas beberapa indikator yang mengacu pada teori motivasi belajar dari Sardiman (2018), yaitu:

1. Ketekunan dalam belajar
2. Minat terhadap materi pelajaran
3. Kemandirian dalam belajar
4. Keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar

5. Reaksi positif terhadap media pembelajaran

Setiap indikator terdiri dari beberapa pernyataan dengan pilihan jawaban:

Tabel 3.2 Penskoran Nilai Angket

Pertanyaan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara berikut:

1. Angket (Kuesioner):

Digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Angket diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest) untuk melihat perubahan motivasi akibat penggunaan media pembelajaran digital interaktif.

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pretest yang diberikan kepada 62 siswa sebelum pelaksanaan perlakuan (penggunaan media pembelajaran digital interaktif), diperoleh sebaran nilai yang bervariasi. Skor tertinggi yaitu sebesar 92, yang mencerminkan tingkat motivasi belajar awal yang sangat baik sebelum intervensi dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut telah memiliki ketertarikan, keterlibatan, dan respon positif terhadap pembelajaran PJOK bahkan sebelum diterapkannya media pembelajaran digital.

Sebaliknya, skor terendah yaitu sebesar 50. Nilai ini mengindikasikan bahwa siswa tersebut berada pada tingkat motivasi belajar yang rendah pada kondisi

awal sebelum perlakuan diberikan. Nilai ini dapat mencerminkan kurangnya minat, keterlibatan, atau mungkin juga hambatan dalam memahami materi PJOK melalui pendekatan pembelajaran konvensional.

Rentang skor antara nilai tertinggi dan terendah dalam pretest adalah 42 poin, yang menunjukkan adanya disparitas atau variasi yang cukup besar dalam motivasi belajar siswa sebelum perlakuan. Kondisi ini memperkuat urgensi dari penerapan media pembelajaran digital interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan dan meratakan tingkat motivasi belajar siswa di seluruh kelas.

1. 4.1.1.2 Perhitungan Rata-Rata dan Standar Deviasi Skor Pretest Motivasi Belajar Siswa

Untuk mengetahui seberapa besar tingkat motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan media pembelajaran digital interaktif, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap hasil pretest. Analisis dilakukan dengan menghitung **rata-rata (mean)** dan **standar deviasi** dari skor angket motivasi belajar siswa.

2. Tabel 4.2 Perhitungan Rata-Rata dan Standar Deviasi Skor Pretest Motivasi Belajar Siswa

Adapun rumus menghitung rata-rata adalah rumus yang dikemukakan Sudjana (2005:67) sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$
$$X = \frac{4356}{62} = 70,26$$

**1. Standar Deviasi**

Standar deviasi dihitung menggunakan rumus menurut Johnson (2011):

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{N}} = \sqrt{\frac{7414,16}{62}} = \sqrt{119,58} = 10,93$$

Dari hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa **rata-rata motivasi belajar siswa sebelum perlakuan** adalah sebesar **70,26**, sedangkan **standar deviasi** sebesar **10,93**, yang menunjukkan bahwa data menyebar secara moderat terhadap nilai rata-rata.

**Tabel 4.3** Deskripsi Statistik Pretest Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data pretest motivasi belajar siswa, diperoleh sejumlah informasi penting mengenai sebaran dan kecenderungan skor responden. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 62 siswa. Dari seluruh responden tersebut, diperoleh skor tertinggi sebesar 92 dan skor terendah sebesar 50. Hal ini menunjukkan adanya variasi yang cukup signifikan dalam tingkat motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan berupa media pembelajaran digital interaktif.

Hasil perhitungan rata-rata (mean) menunjukkan nilai sebesar 70,26, yang berarti secara umum motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup tinggi. Sementara itu, standar deviasi sebesar 10,93 menunjukkan bahwa terdapat penyebaran skor yang cukup bervariasi di sekitar nilai rata-rata. Semakin besar standar deviasi, maka semakin besar pula variasi antar individu dalam kelompok tersebut.

Dengan demikian, data ini memberikan gambaran awal mengenai kondisi motivasi belajar siswa sebelum intervensi dilakukan, yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil posttest untuk melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran digital interaktif.

**Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dilakukan pembahasan terhadap temuan utama yang diperoleh.

1. 1. Peningkatan Skor Rata-rata Motivasi Belajar Siswa

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa dari pretest ke posttest. Rata-rata skor pretest adalah **70,48**, sedangkan rata-rata skor posttest meningkat menjadi **78,52**. Hal ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran digital interaktif, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Kondisi ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut **Sardiman (2018)**, yang menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik dapat meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan dalam pembelajaran.

2. 2. Perbandingan Skor Tertinggi dan Terendah

Selain peningkatan nilai rata-rata, skor tertinggi dan terendah juga menunjukkan tren positif. Skor tertinggi pada pretest adalah **92**, meningkat menjadi **96** pada posttest. Sementara skor terendah naik dari **50** menjadi **62**. Peningkatan skor terendah ini menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat motivasi rendah pada

awalnya juga mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

Hal ini menunjukkan bahwa media digital interaktif tidak hanya efektif untuk siswa dengan motivasi tinggi, tetapi juga mampu menjangkau dan meningkatkan motivasi siswa yang sebelumnya kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran PJOK.

3. 3. Penurunan Standar Deviasi

Standar deviasi pada pretest adalah **10,92**, sedangkan pada posttest menurun menjadi **8,39**. Penurunan standar deviasi ini menunjukkan bahwa hasil motivasi belajar siswa setelah perlakuan menjadi lebih homogen atau merata. Artinya, penggunaan media digital interaktif berhasil mengurangi kesenjangan motivasi antar siswa.

Menurut **Sudjana (2005)**, homogenitas data setelah intervensi merupakan indikator keberhasilan suatu perlakuan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang merata dan adil bagi seluruh siswa.

4. 4. Relevansi dengan Hasil Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini mendukung temuan dari **Putra & Wulandari (2020)** yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memudahkan pemahaman materi, dan meningkatkan interaksi antara siswa dengan konten pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Peukan Baro.

## SIMPULAN

- 5.1.1. Motivasi belajar siswa sebelum perlakuan (pretest) menunjukkan skor rata-rata sebesar 70,48 dengan skor tertinggi 92 dan skor terendah 50, serta standar deviasi sebesar 10,92. Hal ini menunjukkan adanya variasi motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya media digital interaktif.
- 5.1.2. Motivasi belajar siswa setelah perlakuan (posttest) meningkat dengan rata-rata skor sebesar 78,52, skor tertinggi 96, skor terendah 62, dan standar deviasi sebesar 8,39. Ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dan persebaran nilai menjadi lebih homogen.
- 5.1.3. Peningkatan skor rata-rata dan penurunan standar deviasi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan, ketertarikan, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 5.1.4. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

## **Daftar Pustaka**

- Anggreani, I. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait:

- 5.2.1 Bagi Guru PJOK, disarankan untuk lebih sering menggunakan media pembelajaran digital interaktif dalam proses pembelajaran karena terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan.
- 5.2.2 Bagi Sekolah, hendaknya menyediakan sarana dan prasarana pendukung seperti perangkat teknologi dan akses internet yang memadai agar implementasi media digital interaktif dapat berjalan secara optimal.
- 5.2.3 Bagi Siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media digital interaktif dengan baik untuk menunjang proses belajar secara mandiri dan aktif.
- 5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk penelitian lanjutan yang menelaah variabel lain seperti pengaruh terhadap hasil belajar, keterampilan gerak, atau kerja sama dalam tim melalui pendekatan pembelajaran digital berbasis teknologi

Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Dewi, R. (2018). *Media Pembelajaran dan Pemanfaatannya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Falahudin. (2014). *Penggunaan Media dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Fatchurahman, A., dkk. (2022). *Inovasi Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fatria, R. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Alfabeta.
- Gus Hendri. (2020). *Motivasi Belajar Siswa*. Banda Aceh: CV Media Edukasi.
- Handayani, N. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 17(2), 44–52.
- Hanif, M. (2020). Efektivitas Video Animasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(1), 65–72.
- Hapsari, M., & Hanif, M. (2019). Media Pembelajaran Digital Interaktif sebagai Inovasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 70–75.
- Hendri, G., & Aziz, M. (2020). *Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Husdarta, H.J.S. (2011). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Depok: Ghalia Indonesia.
- Mahardani, A. (2014). *Psikologi Sosial dalam Pembelajaran*. Surabaya: Unesa Press.