

Pengaruh Media PowerPoint dalam pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa

Inri Novita Dwianti^{*1}, Rekha Ratri Julianti², Ega Trisna Rahayu³

^{1,2}Universitas Singaperbangsa Karawang

^{*}Email: Inrinovitad@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 30 Juli 2021

Direvisi: 19 Agustus 2021

Dipublikasikan: Agustus 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.5335922

Abstract:

This study aims to analyze and test the truth of the hypothesis regarding the Effect of Powerpoint Media in Distance Learning on the Learning Outcomes of Students' Physical Fitness Activities. This research was conducted at SMAN 1 Pedes class XI. This research was conducted using a quantitative approach and experimental methods. The population in this study amounted to 179 students in six classes. While the sample taken is cluster random sampling, so the sample size taken in this study is 35 students in one class. The instrument used in this research is a knowledge test in the form of a multiple choice question, a skill test, and a questionnaire sheet that has been validated with a reliability coefficient. The reliability in the knowledge test is 0.955, the reliability in the skills test is 0.942, and the reliability in the questionnaire sheet is 0.984. This data analysis used paired t-test assisted by SPSS. The results of this study have the following conclusions: (1) There is a significant influence in powerpoint media on students' cognitive learning outcomes from physical fitness activity material. (2) There is a significant effect of powerpoint media on students' psychomotor learning outcomes, and. (3) There is a significant effect of powerpoint media on students' attitudes.

Keywords: *Learning Outcomes, Physical Fitness Activities*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah rangkaian pembelajaran untuk siswa agar mampu mengerti, paham, serta menciptakan manusia semakin kritis dalam berpikir. Pendidikan digunakan semacam salah satu cara yang teratur untuk memperoleh tingkatan kehidupan yang semakin baik.

Undang-undang sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa yang dituju dari pengertian pendidikan yaitu:

“Pendidikan adalah salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan di Indonesia, khususnya di Kabupaten Karawang mengalami perubahan sejak wabah *virus corona* yang mengakibatkan terhambatnya suatu proses kegiatan pembelajaran. Pemerintah Kabupaten Karawang pun membuat kebijakan dalam bidang pendidikan yaitu dengan diadakannya pembelajaran jarak jauh atau *daring*. Khususnya pembelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan Jasmani yaitu proses belajar formal yang telah diberikan dari Jurnal Pendidikan Olahraga, Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah. Menurut Fitron & Mu'arifin, (2020) menyatakan bahwa Pendidikan jasmani merupakan sesuatu yang tidak terpisah sejak sistem pendidikan sebagai keseluruhan yang memiliki tujuan agar dapat melihat perkembangan dari berbagai perspektif kebaikan tubuh, kesegaran jasmani, kecakapan berpikir kritis, kestabilan emosi, kecakapan kemasyarakatan, berfikir logis serta kegiatan budi pekerti melalui aktivitas jasmani. Adapun tujuan dalam pendidikan jasmani yaitu agar meningkatkan kebugaran jasmani serta memelihara kesehatan siswa melalui aktivitas gerak. Menurut Susanto, (2021) berpendapat bahwasanya pendidikan jasmani yaitu satu rangkaian pendidikan yang memberikan suatu manfaat dalam kegiatan fisik untuk memberikan hasil perubahan dengan cara menjaga kesehatan seperti kualitas seseorang, baik dalam hal jasmani, rohani dan sentimental.

Pendidikan jasmani memiliki delapan ruang lingkup pendidikan. Salah satunya yaitu aktivitas kebugaran jasmani. Aktivitas kebugaran jasmani adalah suatu aktivitas gerak yang kapan saja dapat dilakukan oleh seseorang. Aktivitas kebugaran jasmani biasanya didefinisikan sebagai keadaan kebugaran jasmani yang

dapat menyesuaikan fungsi organ tubuh dengan tugas fisik tertentu atau kondisi lingkungan yang harus ditangani secara efektif tanpa terlalu lelah dan pulih sepenuhnya sebelum tiba tugas yang sama keesokan harinya. Kegiatan belajar mengajar pada saat ini dalam materi aktivitas kebugaran jasmani memiliki permasalahan dalam proses pembelajaran karena adanya pandemi covid-19. Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti bersama guru mata pelajaran pendidikan jasmani disekolah SMAN 1 Pedes dalam tingkat hasil belajar peserta didik kelas XI menjadi berkurang. Dibuktikan dengan hasil belajar siswa yaitu dari aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan menjadi kurang maksimal, hasil dari penilaian aktivitas pengembangan kebugaran jasmani pada semester ganjil TA. 2020-2021 menunjukkannya hasil 50% kebugaran jasmnai siswa kelas XI di SMAN 1 Pedes belum mencapai maksimal. Maka dari itu untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal dalam proses belajar pada masa pandemi covid-19, peneliti menggunakan *powerpoint* untuk memberikan salah satu inovasi media pembelajaran terhadap materi aktivitas kebugaran jasmani.

Media *powerpoint* ini termasuk kedalam golongan media audio-visual merupakan alat yang menyampaikan pesan yang dapat diterima oleh mata dan telinga. Jenis media audio-visual ini yaitu media *sound slide* (slide suara). Menurut Yuliansah, (2018) berpendapat bahwa media *powerpoint* merupakan *software* yang dapat berfungsi untuk memenangkan media pembelajaran. Dalam media *powerpoint* adanya fitur-fitur yang dapat digunakan untuk berkreasi dalam media *powerpoint* yang menjadi sangat menarik saat adanya kegiatan proses belajar mengajar dimulai. Tingkat keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* sangat berpengaruh pada saat proses pembelajaran jarak jauh dalam

penyampaian materi aktivitas kebugaran jasmani terhadap hasil belajar siswa. Menurut Utami, Khairuddin, & Mahrus, (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran yaitu salah satu media yang bisa dipakai untuk meneruskan subjek belajar agar mampu membangkitkan perhatian, minat, serta perasaan peserta didik dalam aktivitas proses belajar mengajar untuk memperoleh tujuan pembelajaran.

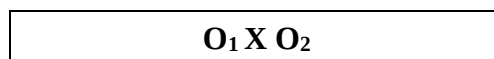
Hasil belajar siswa ialah hasil yang didapatkan siswa berisi suatu aktivitas pembelajaran dengan mengutamakan kemajuan dan pembentukan individu. Menurut Nasution, (2017) mengatakan bahwa hasil belajar siswa merupakan suatu tujuan dari proses pembelajaran yang perlu mengetahui, mengajarkan, dan mempraktikkan oleh guru agar dapatkan hasil prestasi. Tenaga pengajar harus berusaha untuk mendidikan dan memberi pelajaran kepada peserta didik dengan teknik yang diperlukan dalam belajar mengajar. Hasil belajar siswa memiliki tiga bagian yakni pengetahuan, perilaku, dan keterampilan. Cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh, kita harus menciptakan media pembelajaran yang efektif, menarik, modern dan inovatif. Pertama, kami merancang dan membuat tampilan bahan ajar yang berisi video animasi teori materi pembelajaran. Membuat program dan menampilkan materi ajar dalam format PPT, kemudian menampilkan materi tersebut kepada siswa melalui aplikasi Zoom atau Google Meet.

Menurut keterangan di atas, pengkaji merasa tertarik melaksanakan penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen yang judul “Pengaruh media *powerpoint* dalam pembelajaran jarak jauh terhadap hasil belajar aktivitas kebugaran jasmani siswa”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2018) menyatakan bahwa, Kuantitatif ialah data penelitian berupa angka-angka serta dianalisis menggunakan statistik. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Setyanto, (2013) merupakan sebagai salah satu cara untuk mengatur suatu eksperimen untuk mengidentifikasi variabel serta menemukan sebab akibat suatu kejadian.

Desain yang dipakai berisikan tentang desain *pre-test* dan *post-test* satu kelompok (*one-group pretest-posttest design*). Desain *pretest-posttest* satu kelompok juga termasuk pre-eksperimen. Desain ini digunakan *pretest* untuk memahami bentuk awal mula subjek sebelum adanya perlakuan agar pengkaji dapat memahami kondisi subjek yang diteliti sebelum-sesudah perlakuan alhasil bisa dibuat perbandingan atau dilihat perubahannya (Sukardi, 2018). Gambar desain ini diantaranya:



Keterangan:

O_1 = Sebelum dilaksanakannya *treatment*

X = *Treatment*

O_2 = Setelah dilaksanakannya *treatment*

Instrumen penelitian ini yaitu instrumen tes serta lembar angket. Dalam tes terdapat adanya tes pengetahuan yang berbentuk soal pilihan ganda dan tes keterampilan berbentuk soal uraian yang berisikan perintah. Sedangkan lembar angket ini mengangkat pernyataan tentang sikap siswa. Tes soal pilihan ganda dan uraian bersumber dalam buku PJOK Kelas XI, sedangkan lembar angket sikap bersumber dalam penilaian kurikulum 2013. Sebelum soal dan lembar angket digunakan, maka instrumen harus diuji validasi oleh *expert judgement* yaitu Dosen Ahli ilmu evaluasi pembelajaran dan Dosen ahli ilmu olahraga aktivitas

kebugaran jasmani yaitu Dr. Resty Gustiawati, S.Pd., M.Pd. dan Citra Resita, S.Pd., M.Pd. Tujuan dalam uji validasi untuk menganalisis sejauh mana ketelitian suatu pengukuran dalam instrumen. Uji validitas yang dipakai yakni *Pearson Product Moment* berbantuan SPSS dengan taraf signifikan 5%. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$. Setelah dilakukannya perhitungan uji validitas tes soal pengetahuan yang terdiri dari 50 soal terdapat adanya butir pertanyaan yang tidak valid diantaranya pada nomor 3, 7, 16, 22, 24, dan 47. Sedangkan pada tes soal uraian yang berjumlah 3 soal dan lembar angket berjumlah 40 butir pernyataan tidak terdapat adanya butir pernyataan yang tidak valid. Sesudahnya dilakukan uji validitas, dilanjut perhitungan reliabilitas dengan rumus *alpha Cronbach* dengan taraf signifikan 5%, instrument dinyatakan reliabel apabila $\alpha \text{ Cronbach} > r_{tabel}$. Hasil uji reliabilitas diperoleh tes pengetahuan yaitu $0,955 > 0,60$. Tes keterampilan $0,942 > 0,60$. Sedangkan angket sikap $0,984 > 0,60$. Dengan demikian menunjukkan bahwa tes pengetahuan, tes keterampilan dan angket yang diuji coba dikatakan reliabel serta bisa dipakai untuk pengambilan data.

Populasi memiliki sasaran kepada siswa XI MIPA di SMAN 1 Pedes. Ada pula sampel dalam penelien ini dengan menggunakan *Cluster Random Sampling* (sampling kelompok). Sampel yang terpilih kelas XI MIPA 2 di SMAN 1 Pedes sebagai responden.

Instrumen yang dipakai oleh penelitian ini ialah tes dan lembar angket. Tes dalam penelitian ini ada dua, yaitu tes pengetahuan dan tes keterampilan yang bentuk butir soal pilihan ganda dan uraian. Sedangkan lembar angket berbentuk butir soal pernyataan dengan poin yang diambil yakni skala likert dibuat sebagai alat ukur perlakuan individu. Dalam skala likert

memiliki butir soal pernyataan positif dan negatif.

Teknik analisis yang dipakai untuk melihat uji kebenaran hipotesis dalam penelitian ini ialah Uji-t berpasangan (*Paired-Sample T Test*) berbantuan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan *pre-test* dan *post-test* dari pembelajaran menggunakan media *powerpoint* terhadap hasil belajar aktivitas kebugaran jasmani siswa kelas XI MIPA 2 di SMAN 1 Pedes yaitu diantaranya:

1. Hasil Belajar Tes Pengetahuan

Berikut adalah hasil data tes pengetahuan yang menggunakan rumus Uji-t berpasangan berbantuan dengan SPSS, sebagai berikut:

Tabel 1. *Descriptive Statistics*
Tes Pengetahuan

Mean	N	
Pre-test	Post-test	
40,0000	66,4857	35

Tabel 2. Uji-t Berpasangan
Tes Pengetahuan

	T_{hitung}	df	Sig. (2 tailed)
Pre-test & Post-test	-5,000	34	0,000

Berdasarkan hasil penjumlahan SPSS, bisa diambil kesimpulan bahwa hasil tes pengetahuan *pre-test* dan *post-test* mendapatkan kenaikan dari 40,0000 menjadi 66,4857. Terlihat dalam tabel 2. diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dapat diartikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*. Ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar aktivitas kebugaran jasmani siswa dalam tes pengetahuan. Demikian pula pada standar deviasi dan standar error.

Hipotesis dalam tes pengetahuan yaitu $H_0 =$ Adanya pengaruh media *powerpoint* dalam pendidikan jasmani terhadap hasil belajar tes pengetahuan siswa atas sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan $T_{hitung} (-5,000) < T_{tabel} (2,042)$ maka H_0 diterima.

2. Hasil Belajar Tes Keterampilan

Berikut adalah hasil data Uji-t berpasangan dari tes keterampilan yang berbantuan dengan SPSS, sebagai berikut:

Tabel 3. *Descriptive Statistics*
Tes Keterampilan

Mean	N
Pre-test	Post-test
4,6000	10,3143 35

Tabel 4. Uji-t Berpasangan
Tes Keterampilan

	T_{hitung}	df	Sig. (2 tailed)
Pre-test & Post-test	-24,423	34	0,000

Berdasarkan hasil penjumlahan SPSS di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa hasil tes pengetahuan *pre-test* dan *post-test* mendapatkan suatu kenaikan dari 4,6000 menjadi 10,3143. Terlihat dalam tabel 4. diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dapat diartikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*. Ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar aktivitas kebugaran jasmani siswa dalam tes keterampilan. Demikian pula pada standar deviasi dan standar error. Hipotesis dalam tes keterampilan yaitu $H_0 =$ Adanya pengaruh media *powerpoint* dalam pendidikan jasmani terhadap hasil belajar tes keterampilan siswa sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan $T_{hitung} (-$

$24,423) < T_{tabel} (2,042)$ maka H_0 diterima.

3. Hasil Lembar Angket Sikap

Berikut adalah hasil data Uji-t berpasangan dari tes keterampilan yang berbantuan dengan SPSS, sebagai berikut:

Tabel 5. *Descriptive Statistics*
Lembar Angket Sikap

Mean	N
Pre-test	Post-test
108,0857	134,1429 35

Tabel 6. Uji-t Berpasangan
Tes Lembar Angket Sikap

	T_{hitung}	df	Sig. (2 tailed)
Pre-test & Post-test	-3,006	34	0,005

Berdasarkan hasil penjumlahan SPSS di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa hasil lembar angket sikap *pre-test* dan *post-test* mendapatkan suatu kenaikan dari 108,0857 menjadi 134,1429. Terlihat dalam tabel 6. diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) $0,005 = 0,05$ dapat diartikan adanya persamaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*. Jika dilihat dalam mean pada tabel menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar aktivitas kebugaran jasmani siswa dalam lembar angket sikap. Demikian pula pada standar deviasi dan standar error. Hipotesis dalam tes keterampilan yaitu $H_0 =$ Adanya pengaruh media *powerpoint* dalam pendidikan jasmani terhadap hasil sikap siswa sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan $T_{hitung} (-3,006) < T_{tabel} (2,042)$ maka H_0 diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dari tiga variabel yaitu tes soal, tes keterampilan, dan angket sikap menyatakan bahwa media *powerpoint*

terhadap hasil belajar aktivitas kebugaran jasmani siswa dalam pembelajaran jarak jauh terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil T_{hitung} dalam tes pengetahuan sebesar $-5,000 < T_{tabel}$ sebesar 2,042. Hasil T_{hitung} dalam tes keterampilan sebesar $-24,423 < T_{tabel}$ sebesar 2,042. Hasil T_{hitung} dalam lembar angket sikap sebesar $-3,006 < T_{tabel}$ 2,042.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitron, M., & Mu'arifin. (2020). Survei Tingkat Persepsi Siswa Terhadap Konsep Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Atas. *Sport Science and Health*, 2(5), 264–271.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*, 11(1), 9–16.
- Setyanto, A. E. (2013). Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 3(1), 37–48. <https://doi.org/10.24002/jik.v3i1.239>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*.
- Sukardi. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Susanto, M. (2021). Upaya Pengembangan Karakter Peserta Didik Melalui Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. *Osfi.O*, 9. Retrieved from <https://osf.io/preprints/9sn8v/>
- Utami, N., Khairuddin, K., & Mahrus, M. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa pada Penggunaan Media Video dengan Media Powerpoint Melalui Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) di SMAN 3 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.120>
- Yuliansah. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis

Animasi. *Jurnal Efisiensi*, XV(2), 24–32. Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Candrasangkala/article/download/2886/2253>