



## Global Journal Sport Science

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss>

Volume 2, Nomor 1 Januari 2024

e-ISSN: xxxx-xxxx

DOI.10.35458

---

# Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Sma Negeri 4 Sinjai

**Ardiansyah Setiawan**

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

ardiansyahsetiawan02@gmail.com

---

### Abstrak

Ardiansyah Setiawan, 1931041034 (2024). *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa SMAN4 Sinjai”*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Universitas Negeri Makassar (dibimbing Rachmat Kasmat dan Benny Badaru).

Penelitian ini merupakan *Research and Development* dan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan berbasis Articulate Storyline di SMA Negeri 4 Sinjai. (2) Untuk mengetahui keefektifan model pengembangan yang dikembangkan untuk siswa SMA Negeri 4 Sinjai. Sampel dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas XII IPA SMAN 4 Sinjai. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji normalitas menunjukkan bahwa pada kelas kontrol diperoleh signifikansi 0,391. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansinya maka  $0,391 > 0,05$  yang artinya data pada kelas kontrol berdistribusi normal, uji homogenitas taraf signifikansinya menunjukkan bahwa  $0,468 > 0,05$  yang artinya kedua kelas tersebut dinyatakan homogen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata validasi ahli materi sebesar 97,18% dengan nilai sangat baik dilihat dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan aspek kontekstualisasi, sedangkan persentase rata-rata skor validasi ahli media sebesar 98,31% dengan nilai sangat baik dilihat dari kelayakan tampilan, kelayakan interaktifitas dan aspek kemanfaatan. Maka dapat disimpulkan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Penjaskes dianggap valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci:** : Media Pembelajaran, Interaktif, *Articulate Storyline*, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.

### PENDAHULUAN

Proses pemahaman materi yang diajarkan bisa dikatakan sepenuhnya baik apabila para siswa-siswi bisa menangkap dengan jelas maksud yang disampaikan oleh guru ataupun pengajar. Hal ini bisa dilakukan melalui metode belajar & gaya penyampaian. Sardiman mengatakan sesungguhnya proses belajar mengajar ialah dimana penerima pesan mendapat sebuah kiriman pesan yang dilakukan oleh pengirimnya melalui saluran atau sarana tertentu, hal tersebut merupakan sebuah proses komunikasi. Agar komunikasi berlangsung dengan baik serta informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik, dalam kegiatan belajar mengajar pendidik perlu menggunakan media pembelajaran dan pendidik juga harus

menguasai materinya. Proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila dilakukan dengan aktif baik dari pihak guru maupun peserta didik, karena keterlibatan keduanya akan membawa dampak yang positif untuk mencapai tujuan belajar yang ingin dicapai.

Penjas atau pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan, dan pembentukan watak. Seperti yang kita ketahui Pembelajaran Penjas merupakan pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain dan olahraga. Akan tetapi, tidak hanya melalui kegiatan fisik, siswa juga dituntut untuk mengetahui mengenai teori-teori dari pembelajaran penjas tersebut. Articulate Storyline. Articulate Storyline merupakan perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran interaktif yang memberikan pengalaman kepada peserta didik baik visual maupun audio. Dengan media audio dan visual, dapat melibatkan dua indra peserta didik, yaitu mata dan telinga untuk menangkap materi yang disampaikan melalui media tersebut. Karena dengan melihat dan mendengar, kita dapat mengingat 50% dari apa yang telah disampaikan (Rusman, 2011). Selain itu juga dengan adanya campuran antara multimedia dengan perangkat lunak Articulate Storyline menjadikan pembelajaran menjadi efisien dan efektif (Salim, 2017). Penggunaan media interaktif berbasis Articulate Storyline yang sebelumnya sudah dilakukan oleh Nugraheni (2017) sudah diterapkan dengan bagus. Media tersebut memberikan dampak baik bagi peserta didik dan guru. Dampak bagi guru seperti guru lebih mudah untuk menyampaikan dan menjelaskan materi, guru lebih mudah untuk membuat media interaktif. Sedangkan dampak bagi peserta didik yaitu memiliki ketertarikan untuk belajar, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran interaktif banyak digunakan mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah dan kalangan umum. Sekolah Menengah Atas merupakan alternatif untuk peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar terutama pada mata pelajaran Penjas .

Berdasarkan hasil wawancara dalam konteks pengembangan media pembelajaran tahap analisis ini yaitu metode pembelajaran yang digunakan, hasil wawancara didapatkan siswa di SMAN 4 Sinjai kurang antusias mengikuti pelajaran karena metode yang digunakan oleh guru menggunakan metode ceramah dan siswa kurang suka membaca buku karena beranggapan cepat bosan, data ini diambil berdasarkan koesioner yang dibagikan ke siswa SMAN 4 Sinjai. Hasil analisis awal yang dilakukan peneliti bahwa hanya ada 49% siswa yang memahami pembelajaran Penjas yang menggunakan metode ceramah. Siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang berbentuk visual sehingga memerlukan media pembelajaran pendukung yang menampilkan ilustrasi video, gambar, dan evaluasi pembelajaran yang menarik agar menambah motivasi peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan observasi awal atau analisis kebutuhan diperoleh prentasi 79,4% dari 63 Siswa menilai bahwa setuju apabila di SMA Negeri 4 Sinjai pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan perlu adanya media pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran yang akan membuat belajar lebih menyenangkan. Kerap kali proses pembelajaran dikelas menuntut siswa agar menghafal banyaknya materi pembelajaran. oleh sebab itu, siswa lebih cepat merasa bosan dan kurang adanya aktifitas belajar pada siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan di SMA Negeri 4 Sinjai, pembelajarannya belum maksimal dalam menggunakan startegi pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dalam proses pembelajaran di kelas Guru masih menggunakan metode ceramah, ditambah dengan variasi tanya jawab sebagai metode penyampaian pembelajaran. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang dibahas hanya satu dua orang saja yang mampu menjawab bahkan terkadang tidak ada satu pun yang mampu menjawab pertanyaan guru, dan ketika guru mempersilahkan siswa untuk bertanya timbal baliknya hanya siswa yang duduk di bangku paling depan saja. Permasalahan ini sering kali di jumpai dan mengakibatkan peserta didik yang kurang menyenangkan dan kurang melibatkan peserta didik. Semangat belajar peserta didik yang rendah tersebut mengakibatkan hasil belajarnya pun yang rendah. Sarana prasarana disekolah pun belum memadai sehingga menyebabkan ketika pembelajaran berlangsung guru memakai metode yang biasa di pakai yaitu metode ceramah, sehingga peserta didik merasa cepat bosan. Dengan adanya fenomena ini peneliti ingin mengembangkan sebuah Bahan Ajar (media) pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi Articulate Storyline Articulate Storyline ini merupakan perangkat lunak (aplikasi) produksi media pembelajaran yang simpel dan menyenangkan. Antarmukanya sangat sederhana hampir mirip dengan Microsoft Power Point, akan memudahkan pendidik yang masih tidak tahu dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif ini karena tidak perlu bahasa pemrograman / skrip saat membuat media, dan alat yang tersedia

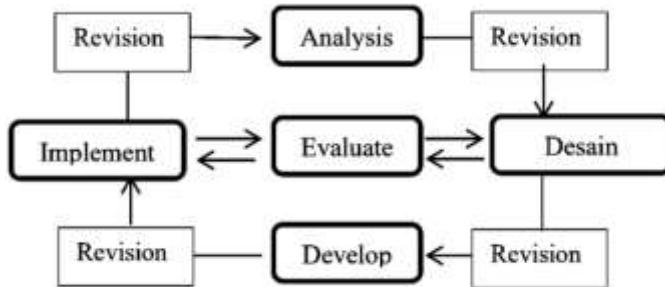
banyak.dalam alur cerita yang jelas, isinya mirip dengan Microsoft Power Point. Perlu diperhatikan bahwa media Articulate Storyline sangat andal dan mampu membuat presentasi lebih menarik, lebih lengkap dan lebih kreatif. Dengan adanya format multimedia seperti gambar, timeline dan video, guru dapat dengan leluasa melakukan presentasi yang sangat baik tanpa menghabiskan banyak waktu dan tenaga. Media Articulate Storyline sangat cocok untuk digunakan dalam memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif, Dengan cara ini, pembelajaran ilmu pengetahuan alam tidak lagi menjadi kelas yang membosankan. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat mengaplikasikan media Articulate storyline pada pembelajaran IPA, dan berasumsi bahwa semangat dan motivasi belajar siswa akan meningkat dengan penggunaan media tersebut. Perlu dicatat bahwa keunggulan Articulate Storyline adalah keluar media akhir dapat dipublikasikan secara online atau offline melalui CD (compact disc). Melalui fenomena di atas membuat peneliti tertarik pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik, sehingga pembelajaran Penjas tidak lagi membosankan. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menerapkan media Articulate Storyline pada pembelajaran Penjas, dan berasumsi bahwa semangat dan motivasi belajar siswa akan meningkat dengan penggunaan media yang dikembangkan. Berdasarkan uraian di atas maka penting dilakukan kreasi dan inovasi baru dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kepentingan belajar siswa. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Sman 4 Sinjai.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Articulate Storylinedan disusun berdasarkan langkah-langkah sistematis dan diuji kelayakannya sehingga menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah adaPenelitian ini akan dilaksanakandi SMA Negeri 4 Sinjai, Kecamatan Bulupoddo, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan pada bulan Mei – Juni 2021 Desain Penelitian Pengembangan Perancangan Multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline dalam pembelajaran Penjaskes menggunakan berbagai sumber dari buku dan internet sebagai panduan materi. Pada tahap ini peneliti mempelajari fungsi dan cara penggunaan media Articulate Storyline kemudian menyisipkan materi pembelajaran Penjaskes.

Penelitian yang dilakukan berupa pengembangan media pembelajaran yang digunakan sebagai sasaran pengembangan belajar berbasis multimedia interaktif. Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian yang telah dikembangkan ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate).Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket mengenai kelayakan media pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Angket ini dibuat untuk ahli materi, ahli media dan siswa dengan angket yang berbeda sesuai dengan fungsi dan kepentingan masing-masing. Pembuatan instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala likert, dimana skala tersebut digunakan untuk menentukan tanggapan seseorang terhadap suatu fenomena mulai dari sangat negatif sampai sangat positif.

Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Model ini disusun secara terprogram berdasarkan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya memecahkan permasalahan belajar yang terkait sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan. Sehingga penggunaan Metode R&D sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli dan R&D (*Research and Development*) merupakan metode yang tepat dan sesuai dengan tujuan peneliti dan penelitian ini.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Berikut merupakan uraian dari tahap pengembangan ADDIE:

#### 1. Analysis (Analisis)

Analisis merupakan langkah awal peneliti untuk mencari suatu potensi masalah. Berdasarkan masalah yang ditemui inilah selanjutnya akan dicari sebuah solusi yang tepat. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui perlunya pengembangan media pembelajaran di SMA Negeri 4 Sinjai pada mata pelajaran Penjaskes.

#### 2. Tahap Design (Perencanaan)

Perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merangkat perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

#### 3. Development (Pengembangan)

Tahap ini adalah tahap untuk melakukan realisasi storyboard yang telah dibuat. Selain itu juga dilakukan validasi dan revisi media yang telah dibuat agar mencapai tujuan yang diharapkan. Berikut ini adalah kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan.

#### 4. Implementation (Penerapan)

Setelah produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline pada siswa SMA Negeri Sinjai pada Mata Pelajaran Penjaskes. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang baik maka perlu diadakan uji coba terhadap produk tersebut. Hal ini dikarenakan hasil produk suatu media yang oleh pembuatnya dianggap baik, belum tentu efektif dalam proses pembelajaran. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari produk yang dibuat.

#### 5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi media yang telah diimplementasikan yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Pengukuran peningkatan minat dilakukan dengan menganalisis hasil pretest dan posttest dari siswa dan guru dengan uji N-gain.

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah. Setiap penelitian data yang diperoleh menggambarkan kondisi sebenarnya. Karena itu menjadi sangat penting untuk menentukan metode pengumpulan data yang akan digunakan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Dokumentasi, wawancara dan Angket.

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket mengenai kelayakan media pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Angket ini dibuat untuk ahli materi, ahli media dan siswa dengan angket yang berbeda sesuai dengan fungsi dan kepentingan masing-masing. Pembuatan instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala likert, dimana skala tersebut digunakan untuk menentukan tanggapan seseorang terhadap suatu fenomena mulai dari sangat negatif sampai sangat positif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 4 SINJAI pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan ini menggunakan Metode *Research & Development (R&D)* model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (perbaikan). Dibawah ini akan dijabarkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sesuai tahapan ADDIE. Penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian pengembangan produk sesuai dengan tahapan pengembangan yang telah ditentukan. Kemudian dari penelitian ini dapat diketahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan diketahui respon pengguna terhadap media pembelajaran, hingga media siap digunakan. Secara rinci dari prosedur pengembangan ADDIE di jelaskan sebagai berikut :

### 1. Tahap *Analysis* (Analisis))

#### a. Analisis awal (*front-end analysis*)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru pengampu dan siswa terdapat beberapa masalah seperti: (1) Proses belajar mengajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media buku paket (monoton dan kurang bervariasi), (2) Penyampaian materi secara teori oleh guru masih kurang, sehingga siswa kurang memahami teori. (3) Guru dan siswa memandang bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* penting untuk dikembangkan.

#### b. Analisis peserta didik (*Learner Analysis*)

Untuk mengetahui gaya belajar siswa kelas XII SMA Negeri 4 Sinjai dilakukan dengan teknik angket yang dikembangkan oleh DePorter dan Hernacki(2007). Hasil analisis gaya belajar diperlihatkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Gaya Belajar Siswa

No	Gaya Belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Visual	16	66,67 %
2.	Auditori	6	25 %
3.	Kinestetik	2	8,33 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 24 orang siswa terdapat 16 orang siswa atau 66,67 % bergaya belajar visual, 6 orang siswa atau 25 % bergaya belajar auditori dan 2 orang siswa atau 8,33 % bergaya belajar kinestetik. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual.

### 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahap perencanaan pembuatan media pembelajaran interaktif dan didasarkan pada tahap analisis yang dilakukan sebelumnya.

#### a. Garis Besar Isi Media (GBIM)

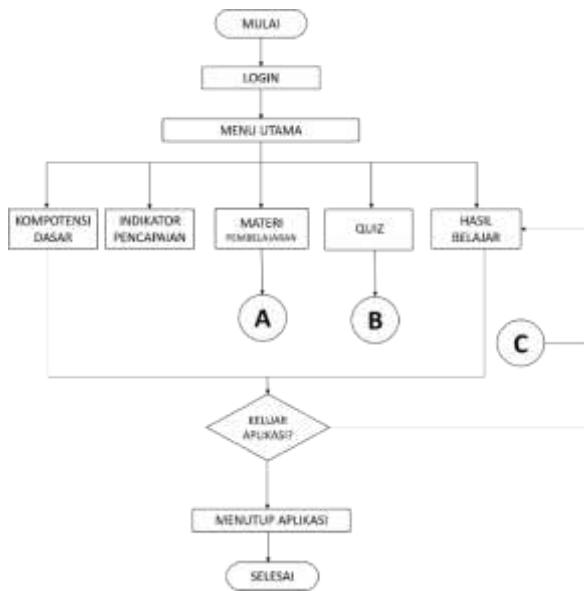
Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya indikator materi Permainan Bola Besar yang harus dikuasai siswa dituangkan dalam garis besar isi media sebagai petunjuk dalam pembuatan naskah media yang terdiri dari indikator, materi, sub materi, dan jenis media yang akan dituangkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

#### b. Jabaran Materi

Jabaran materi merupakan ringkasan materi yang akan divisualisasikan menjadi media pembelajaran interaktif. Penyusunan materi Permainan Bola Besar disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta yang terdapat pada buku siswa.

#### c. Flow Chart

Flow Chart/alir media merupakan bagan yang berisi simbol-simbol tertentu dan menunjukkan satu urutan atau aliran proses media. *Flow chart* digunakan untuk mempermudah dan sebagai panduan peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.



Gambar 2. *Flowchart*

Alur media pembelajaran pada Gambar 1 dimulai dengan Opening, di tampilan opening terdapat form nama dan jenis kelamin, kemudian tombol mari belajarsebagai tombol untuk masuk *home* media pembelajaran. Dalam Home terdapat 5 menu yaitu : Menu Kompetensi Dasar, Menu Indikator Pencapaian, Menu Materi Pembelajaran, Menu Quiz, dan Hasil Belajar. Pada menu materi di bagi menjadi 4 submateri yang terdiri dari : Permaian Sepak Bola, Sepak Takraw, Bola Basket, dan Bola Volly. Sedangkan Quiz berupa soal pilihan ganda. Untuk menutup aplikasi dengan menekan tombol keluar, akan ada pilihan ya atau tidak. Jika menekan Ya maka aplikasiakan tertutup, apabila Tidak maka aplikasi tidak tertutup.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Tahapan pembuatan media yaitu dengan merangkai semua komponen seperti materi, evaluasi, gambar, video, musik menjadi Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Software Articulate Storyline. Desain media pembelajaran sesuai dengan Flowchart dan Storyboard yang telah dirancang sebelumnya. Dalam pembuatan media pembelajaran ada 3 tahapan, yaitu :

## 1) Desain Media Pembelajaran

Berikut merupakan tampilan dari desain media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan Flowchart dan Storyboard yang telah dirancang :

a) Tampilan Intro

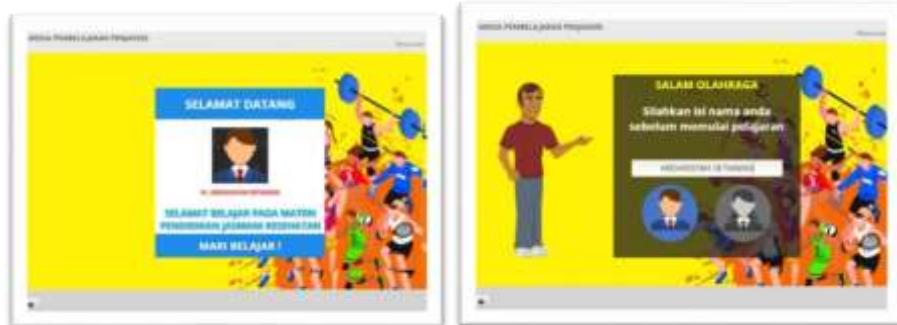
Saat memulai aplikasi akan muncul intro sebelum masuk kedalam menu utama aplikasi media pembelajaran. Pada menu intro terdapat menu login yang digunakan sebagai tombol start menuju menu utama aplikasi media pembelajaran. Tampilan intro seperti pada Gambar



Gambar 3. Tampilan Intro Media

b) Tampilan Login

Pada halaman login ini, pengguna harus mengisi nama dan memilih jenis kelamin agar dapat masuk ke media pembelajaran.



Gambar 4. Tampilan login

c) Tampilan Menu Utama dan Menu Materi

Tampilan menu ini merupakan tampilan utama dari media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. pada halaman ini pengguna dapat memilih menu sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Gambar 5. Tampilan Menu Utama



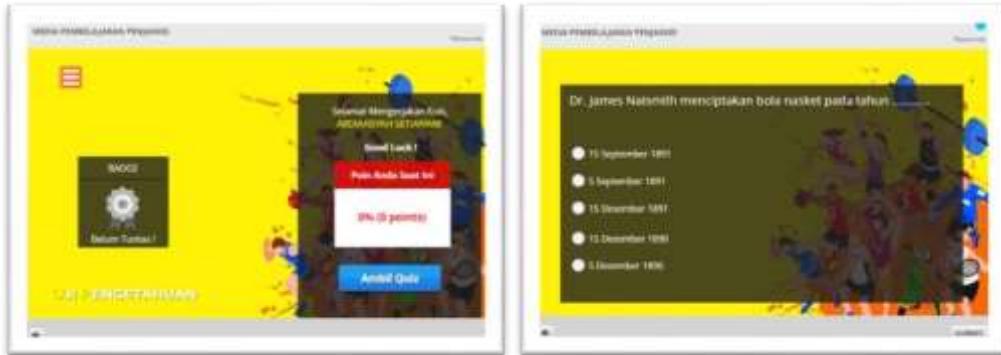
d) Tampilan Isi Materi

Tampilan isi materi merupakan tampilan materi yang terdiri dari teks, gambar, dan video pembelajaran agar pengguna tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan ini.



Gambar 6. Tampilan isi materi

e) Tampilan Halaman Kuis



Gambar 7. Tampilan halaman kuis

Gambar diatas merupakan tampilan kuis yang harus dikerjakan oleh pengguna setelah mempelajari materi pembelajaran sebagai pengganti nilai ulangan harian.

f) Tampilan Serifikat Ketuntasan



Gambar 8. Tampilan Serifikat Ketuntasan

Serifikat ini bisa diperoleh jika pengguna telah menyelesaikan kuis dengan memperoleh nilai diatas kkm,jika masih dibawah kkm pengguna belum bisa mendapatkan sertifikat ketuntasan ini.

## 1. Rekapitulasi validasi

Tabel berikut ini menunjukkan rekapitulasi validasi berdasarkan tiga aspek.

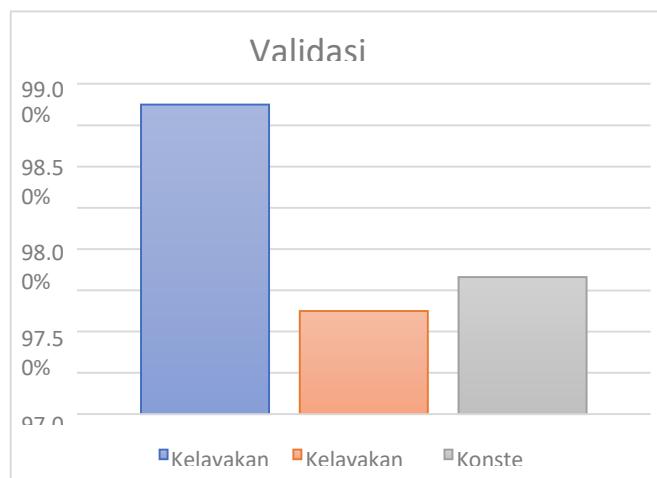
Tabel 2 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Rerat a
1.	Kelayakan Isi	4,93
2.	Kelayakan Penyajian	4,81
3.	Kontekstual	4,82
Rerata Total		4,85

Tabel 3 Hasil Tabel Validasi Ahli Materi

Aspek	Ahli 1	Ahli 2	Skor Max.	Persentase	Keterangan
Kelayakan Isi	79	79	80	98,75 %	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	76	78	80	96,2 %	Sangat Layak
Aspek Kontekstualisasi	43	44	45	96,6 %	Sangat Layak
<b>Rata- rata</b>				<b>97,18</b>	<b>Sangat Layak</b>

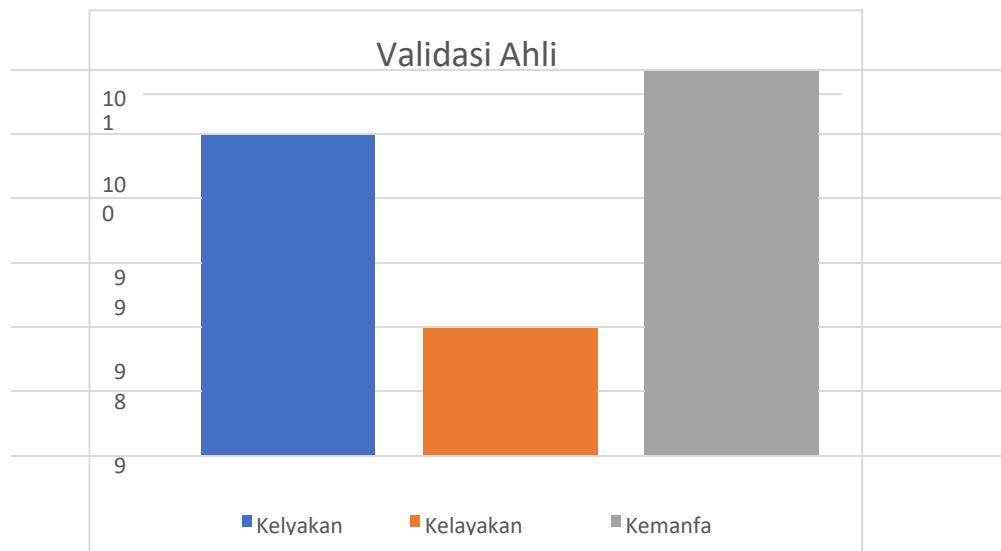
Gambar 4.9. Digram Persentase Validasi Ahli Materi



Dari tabel hasil validasi materi diatas dapat diartikan bahwa aspek kesesuaian materi pada media pembelajaran interaktif memiliki penilaian sangat baik dengan persentase sebesar 98,75 yang menunjukkan bahwa materi telah lengkap dan sesuai dengan indikator pembelajaran. Pada aspek kelayakan penyajian dalam media pembelajaran interaktif memiliki penilaian baik dengan persentase sebesar 96,6% yang menunjukkan bahwa materi memiliki bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Dengan penilaian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif Permainan Bola Besar memiliki penilaian sebesar 97,18% yang artinya media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran Penjaskes, akan tetapi ada beberapa catatan revisi untuk ditindaklanjuti agar media pembelajaran interaktif lebih sempurna.

Tabel 4.21 Hasil Tabel Validasi Ahli Media

Aspek	Ahli 1	Skor Max.	Persentase	Keterangan
Kelayakan Tampilan	94	95	98,95 %	Sangat Layak
Kelayakan Interaktifitas	48	50	96%	Sangat Layak
Aspek Kemanfaatan	25	25	100%	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>			<b>98.31 %</b>	<b>Sangat Layak</b>



Gambar 4.13. Diagram Persentase Hasil Validasi Ahli Media

Dari tabel hasil validasi media diatas dapat diartikan bahwa aspek desain tampilan dalam media pembelajaran interaktif memiliki penilaian sangat baik dengan persentase sebesar 98,94% yang menunjukkan bahwa tampilan memiliki komposisi tampilan, letak menu dan tombol, serta ukuran, warna, dan jenis font yang tepat. Pada aspek Interaktifitas memiliki penilaian baik dengan persentase sebesar 96 % yang menunjukkan bahwa interaktifitas pada media memiliki kejelasan dan ketepatan dengan materi yang baik.

Interaktif Tabel berikut ini menunjukkan rekapitulasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan pada ketiga aspek penilaian, yaitu tampilan, penyajian materi dan manfaat.

Tabel 4.27. Rekapitulasi Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

No.	Aspek	Rerata
1.	Tampilan	4,76
2.	Penyajian Materi	4,57
3.	Manfaat	4,64
Rerata Total		4,65

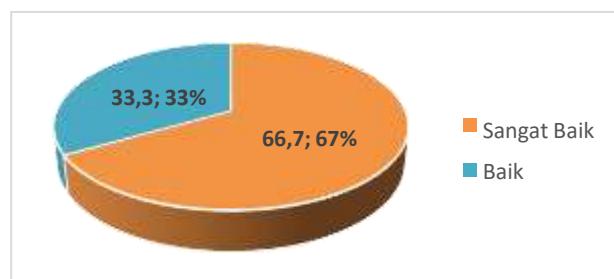
Tabel 4.28. Distribusi Frekuensi Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada Tiga Aspek

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase Relatif (%)	Persentase Komulatif (%)
>4,2	Sangat Baik	16	66,7	66,7
3,4 – 4,2	Baik	8	33,3	100
2,6 – 3,3	Cukup Baik	0	0	0
1,8 – 2,5	Kurang Baik	0	0	0
<1,8	Tidak Baik	0	0	0
Total		24	100	100

Sumber: Hasil olah data, 2021

Berdasarkan Tabel 4.28, sebanyak 16 orang siswa atau 66,7% menilai bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat baik dan sebanyak 8 orang siswa atau 33,3% menilai bahwa media pembelajaran berada pada kategori baik. Secara komulatif penilaian seluruh siswa berada pada kategori positif. Diagram distribusi frekuensi tanggapan siswa pada seluruh aspek media pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 4.20.

Gambar 4.17. Diagram Rekapitulasi Distribusi Frekuensi



## 2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Normal di sini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal. Jika data dinyatakan berdistribusi normal, maka langkah uji t-test dapat dilakukan. Hasil perhitungan uji normalitas dengan SPSS 16.0 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.32 Hasil Output SPSS 16.0 Uji Normalitas

Hasil Belajar Siswa	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk	
		Statistic	Df	Sig	Statistic	Df
	<i>Pre-test</i>	,129	23	,200	,920	23
	<i>Post-test</i>	,129	23	,200	,920	23

Data hasil output SPSS 16.0 menunjukkan bahwa pada kelas kontrol diperoleh signifikansi 0,391. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansinya maka  $0,391 > 0,05$  yang artinya data pada kelas kontrol berdistribusi normal.

## 1. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama.

Tabel 33. Uji Homogenitas

Hasil Belajar Siswa	Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
	3,897	4	20	,017

Data hasil output SPSS 16.0 diperoleh signifikansinya 0,468. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansinya menunjukkan bahwa  $0,468 > 0,05$  yang artinya kedua kelas tersebut dinyatakan homogen.

## SIMPULAN

Penelitian menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Penelitian dilakukan berdasarkan tahapan pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi dua orang ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata hasil validasi sebesar 4,85. Hasil validasi dua orang ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata hasil validasi sebesar 4,91. Berdasarkan uji Ngain diperoleh nilai 0,74 yang berarti bahwa efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan berada pada kategori tinggi. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan hasil pengembangan adalah berada di kategori sangat baik dengan rata-rata 4,85 diambil dari 3 aspek penilaian yaitu Tampilan, Penyajian Materi, Tampilan, dan Manfaat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Ismail,"Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Mata Kuliah Fisika Dasar" *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Volume 2 Nomor 2, (September 2017)
- Ali Mudlofir dan Evi Fatmaturrusyidiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*. (Depok: PTRajagrafindo Persada, 2017)
- Amir Hamzah "Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development" (Malang: Literasi Nusantara, cet. 2. 2020)
- Amiroh, Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline, (Jawa Tengah: CiptaArtha Media: 2019)
- Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran," *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 3, No.2 (2017)
- Benny Badaru, Metodologi {enelitian Olahraga " (Makassar : Universitas Negeri Makassar. 2021)
- Darnawati, dkk, Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, (2019)
- Dini Rosdiani, *Kurikulum Pendidikan Jasmani*, (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Erni Marlina, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar dan Ruang Untuk Siswa Smp Frater Makassar, " *Jurnal yang Disampaikan Pada Seminar 96 Nasional Tentang Teknologi Informasi dan Multimedia*, Vol. 4, No. 1, (2017)
- Firdausy Armansyah, dkk, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar- dasar Animasi" *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Volume 2 Nomor 3, (Agustus 2019)
- Hari Amirullah Rachman, "Dimensi Kecakapan Hidup (Life Skill) Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani," *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 6. No. 2 (2019)
- Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta: UNY Press 2017)
- Hesta Rafmania, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jumiati, Yulinda, R., & Istyadji, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Transformasi Energi dan Metabolisme Sel Kelas VII SMP / MTs. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Terapan*, 2(1), 89–101.
- Nugraheni, T. D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*