

Strategi Pendekatan Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Sepakbola di Kelas X SMA Arinda Palembang

Witer Joel Quispe Taboada¹, Dewi Septaliza² 

*Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Sosial Humaniora
Universitas Bina Darma Palembang
email :esn@binadarma.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar permainan sepakbola kelas X melalui strategi pendekatan interaktif untuk di SMA Arinda Palembang. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SMA Arinda Palembang, dengan subjek penelitian adalah siswa Kelas IV tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 22 siswa, yang terdiri dari 14 laki-laki dan 12 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi mengenai pendekatan pembelajaran interaktif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data deskriptif dengan cara menarik kesimpulan dari berbagai data yang sudah dikumpulkan. Analisis data kuantitatif sederhana juga dilakukan untuk menemukan rata-rata hasil belajar siswa. Pada hasil pra siklus ketuntasan belajar siswa adalah 45%, pada siklus I mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 73%, dan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 91%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK materi perkaalian di kelas X di SMA Arinda Palembang.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, PJOK.

Abstrack

This study aims to determine the improvement of learning outcomes of class X football games through an interactive approach strategy for Arinda High School Palembang. This research method is classroom action research (PTK). This research was carried out at Arinda High School Palembang, with the research subjects being Class IV students for the 2023/2024 school year totaling 22 students, consisting of 14 boys and 12 girls. The data collection technique was carried out by observation of the interactive learning approach. Data analysis is carried out using descriptive data analysis by drawing conclusions from various data that has been collected. Simple quantitative data analysis was also carried out to find the average student learning outcomes. In the pre-cycle results, student learning completeness was 45%, in the first cycle there was a significant increase to 73%, and in the second cycle there was a significant increase to 91%. Thus, it can be concluded that the interactive learning approach can improve student learning outcomes in the PJOK subject of learning material in class X at Arinda High School Palembang.

Keywords: *Interactive Learning, Learning Outcomes, PJOK.*

Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran wajib yang dilaksanakan di berbagai jenjang sekolah, mulai dari SD, SMP, hingga SMA/SMK. Oleh karena itu, untuk mengetahui makna pendidikan jasmani sebaiknya para pengajar harus mempelajari pengertian dari pendidikan jasmani itu sendiri. Menurut Bucher (Mustafa, 2022) Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan, merupakan usaha yang bertujuan untuk

meningkatkan kinerja manusia melalui media kegiatan fisik yang telah dipilih dengan tujuan untuk mewujudkan hasilnya.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara nasional, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Adipa, 2023).

Jika mengacu pada pendidikan jasmani dan kesehatan, tidak dapat dihindari untuk memisahkan kedua konsep atau bidang studi ini. Pendidikan jasmani selalu dikaitkan dengan istilah kesehatan. Pentingnya memahami konsep Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan sangat membantu dalam memahami nilai-nilai olahraga. Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan sarana untuk meningkatkan pertumbuhan fisik, perkembangan psikologis, keterampilan motorik, pemahaman dan penalaran, apresiasi terhadap nilai-nilai (mental-emosional-sikap-sportivitas-spiritual-sosial), serta kebiasaan untuk hidup sehat yang mengarah pada merangsang pertumbuhan dan pengembangan kualitas fisik dan psikologis yang seimbang (Rosdiani, 2013).

Pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani wajib dilakukan pada semua tingkat pendidikan; mulai dari pendidikan dasar (SD) hingga pendidikan menengah (SMA). Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK) adalah proses pendidikan yang menggunakan kegiatan gerakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan potensi kekuatan rohani keagamaan.

Belajar PJOK adalah sebuah pembelajaran yaitu lebih dari sekedar mengajarkan ilmu dari seorang guru kepada siswa, lebih dari itu dalam proses pembelajaran ini adalah diharapkan seorang pendidik dapat mengoptimalkan potensi yang ada pada diri peserta didik (Jumadi et al., 2021). Dalam pembelajaran dibutuhkan suatu metode pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan oleh Kristanto (Suryani et al., 2018) bahwa “untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang berkualitas tidak akan terlepas dari keberhasilan proses belajar mengajar. Selain itu Makmun (Mujiburrohman, 2018), salah satu faktor pendukung berhasilnya proses pembelajaran adalah faktor suasana pembelajaran, yang termasuk didalamnya adalah penerapan strategi, model, maupun metode pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Pengembangan model, metode, maupun strategi pembelajaran yang efisien dan sesuai dengan kondisi siswa diyakini mampu mendukung tercapainya kualitas proses pembelajaran yang tinggi, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran interaktif (*Interactive Instruction*). Pembelajaran interaktif ialah pembelajaran yang berfokus pada siswa, cara yang digunakan guru adalah dengan menggali pertanyaan-pertanyaan siswa (Beis et al., 2020). Pembelajaran interaktif merupakan media digital yang yang menggabungkan beberapa aspek media lain menjadi satu kesatuan seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan interaktivitasnya dengan demikian multimedia akan dapat menarik minat siswa serta motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat menguasai materi dengan baik (Dwiqi et al., 2020).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran interaktif lebih banyak pada diskusi dan sharing. Guru harus menyiapkan media yang interaktif dengan memberi kesempatan untuk menulis,

selanjutnya mengajukan pertanyaan, dapat juga memberikan tanggapan dengan harapan proses belajar mengajar berjalan secara interaktif. Diskusi dan sharing di antara peserta didik merupakan dua hal yang ditekankan dalam strategi ini. Kedua hal tersebut memberikan kesempatan peserta didik untuk berinteraksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan, dan pengetahuan guru serta rekan sejawatnya dalam membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan mengenai sebuah permasalahan yang ada (Beis et al., 2020).

Hasil belajar pendidikan jasmani adalah perubahan kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor yang diperoleh dari hasil belajarnya yang dapat diamati dan diukur. Hal ini berarti, perubahan dimaksud sebagai hasil dari proses belajar yang dijadikan tolak yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal yaitu faktor yang berasal dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik. Hal terpenting dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani adalah guru PJOK dituntut kreatif, inovatif, dan terampil dan peserta didik menggunakan kesempatan untuk aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran PJOK (Suganda et al., 2022).

Berdasarkan data hasil ulangan harian materi bola besar teknik dasar *passing* (sepakbola) masih banyak peserta didik kelas X SMA Arinda Palembang belum memenuhi kerreteria minimal (KKM) yang berlaku. Permasalahan ini muncul pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu pembelajaran konvensional dimana proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga terjadi praktik pembelajaran yang kurang optimal, karena guru membuat siswa pasif dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai mata pelajaran IPA pada siswa kelas X sebanyak 22 (64,7%) siswa dengan nilai dibawah KKM dan sebanyak 12 (35,3) siswa tuntas. Untuk itu, guru harus bijaksana dalam menemukan sebuah model yang dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dengan diberikan masalah-masalah yang menuntut siswa untuk berpikir secara kreatif.

Dengan melihat lebih dekat konsep-konsep ini. Mengamati siswa kelas X sekolah SMA Arinda Palembang. Perlu disadari penerapan dan implementasi strategi dengan pendekatan interaktif dalam pengajaran pendidikan jasmani dan kesehatan untuk mencapai partisipasi yang lebih besar, motivasi siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di kelas reguler dan ekstrakurikuler dan mencapai pendidikan berkualitas. Berdasarkan masalah yang dijelaskan di atas. Peneliti bermaksud melakukan penelitian ini untuk meningkatkan pengajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dengan menerapkan strategi dengan pendekatan interaktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar permainan sepakbola kelas X melalui strategi pendekatan interaktif untuk di SMA Arinda Palembang.

Metode Penelitian

Metode yang di gunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperoleh cara meningkatkan atau memanipulasi perlakuan atau tindakan dalam pembelajaran yaitu meningkatkan hasil belajar melalui strategi pendekatan interaktif pada siswa SMA Arinda Palembang. Adapun prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat komponen pokok penelitian kelas, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan di SMA Arinda. Lembaga ini beralamat di Jl. Angkatan 45 Palembang, lorok Pakjo, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Dalam penelitian ini adalah

siswa kelas X SMA Arinda Palembang yang berjumlah 22 siswa. Metode dalam pengambilan sampel menggunakan teknik total *sampling*. Sampel penelitian ini adalah siswa SMA Arinda Palembang yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan dan Tes. Teknik analisis data dalam bentuk data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan tindakan pada pra siklus sudah dipersiapkan pada tahap perencanaan dan telah dibahas dengan guru mata pelajaran. Setiap kali pertemuan dilaksanakan 2 x 45 menit (2 jam pelajaran). Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Mei 2024. Di hadiri oleh seluruh siswa kelas X dengan jumlah 22 siswa. Perbaikan Pembelajaran dilakukan pada guru untuk meningkatkan kinerja guru dalam penyampaian materi di kelas dan memotivasi guru untuk mengembangkan potensinya penerapan metode yang bervariasi. Pada siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan daya kompetisi serta kerjasama dalam kelompok pada mata pelajaran Matematika dan siswa dapat mengenal metode pembelajaran yang baru dibanding sebelumnya.

Pada kegiatan pendahuluan guru Membuka proses belajar dengan salam dan doa melalui pembelajaran. Mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen. Menyampaikan motivasi atau ransangan kepada peserta didik dalam mempelajari Teknik Dasar dan Keterampilan Permainan Sepak Bola. d) Menjelaskan Tujuan Pembelajaran yang akan di capaian.

Pada kegiatan inti Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali dari tayangan dan bahan bacaan terkait Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, menembak bola dan mengontrol bola menggiring bola, menyundul bola, lemparan kedalam, gerak tanpa bola) melalui link materi pelajaran pada modul PJOK & Video Pembelajaran. Siswa menerima dan mempelajari kartu tugas (task sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas teknik dasar keterampilan gerak spesifik passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan.

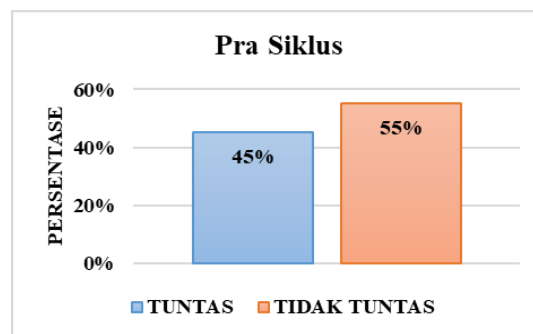
Siswa melaksanakan tugas ajar sesuai dengan target waktu yang ditentukan guru untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran, yaitu: passing, stopping; dribbling; shooting dan pendalaman dalam bentuk permainan. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi Teknik permainan sepakbola (mengumpan bola, menembak bola dan mengontrol bola menggiring bola, menyundul bola, lemparan kedalam, gerak tanpa bola. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. Peserta Didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi yang sudah di pelajari.

Pada kegiatan penutup Salah seorang siswa di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan, apakah manfaatnya. Guru dan siswa melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas belajar gerak. Guru menginformasikan kepada siswa, kelompok dan siswa yang paling baik penampilannya selama pembelajaran permainan sepak bola. Guru menugaskan siswa yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang teknik dasar keterampilan gerak spesifik passing, stopping, dribbling, dan shooting serta permainan menyerupai sepak bola. Berdoa dipimpin oleh salah satu siswa dan menyampaikan salam. Siswa kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi siswa yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula. Berdasarkan hasil penelitian maka didapatkan data prestasi belajar siswa pra siklus sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	KKM	Keterangan
1.	AA	56	65	Tidak Tuntas
2.	AB	56	65	Tidak Tuntas
3.	AZ	70	65	Tuntas
4.	AS	72	65	Tuntas
5.	AU	47	65	Tidak Tuntas
6.	CA	66	65	Tuntas
7.	DW	60	65	Tidak Tuntas
8.	ED	68	65	Tuntas
9.	FM	68	65	Tuntas
10.	IF	64	65	Tidak Tuntas
11.	II	52	65	Tidak Tuntas
12.	MB	64	65	Tidak Tuntas
13.	MI	41	65	Tidak Tuntas
14.	ML	47	65	Tidak Tuntas
15.	MA	41	65	Tidak Tuntas
16.	MP	71	65	Tuntas
17.	NU	65	65	Tuntas
18.	RA	59	65	Tidak Tuntas
19.	SI	70	65	Tuntas
20.	SV	65	65	Tuntas
21.	RD	65	65	Tuntas
22.	YP	41	65	Tidak Tuntas

Dari tabel 1 kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika siswa dengan jumlah 22 siswa, siswa tuntas sebanyak 10 siswa (45%) dan tidak tuntas sebanyak 12 siswa (55%) dengan nilai rata-rata mencapai 59,4 sehingga dikatakan bahwa kemampuan mereka belum mencapai target minimal yang dicantumkan dalam kurikulum. Hasil data ditampilkan pada gambar 4.1, sebagai berikut:

**Gambar 1** Hasil Pra Siklus

Pelaksanaan tindakan pada siklus I sudah dipersiapkan pada tahap perencanaan dan telah dibahas dengan guru mata pelajaran. Setiap kali pertemuan dilaksanakan 2 x 45 menit (2 jam pelajaran). Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 27 Mei 2024. Di hadiri oleh seluruh siswa kelas X dengan jumlah 22 siswa. Perbaikan Pembelajaran dilakukan pada guru untuk meningkatkan kinerja guru dalam penyampaian materi di kelas dan memotivasi guru untuk mengembangkan potensinya penerapan metode yang bervariasi. Pada siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan daya kompetisi serta kerjasama dalam kelompok pada mata pelajaran Matematika dan siswa dapat mengenal metode pembelajaran yang baru dibanding sebelumnya.

Pada kegiatan pendahuluan guru melakukan orientasi dengan melakukan 1) Melakukan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME lalu berdo'a untuk mengawali pembelajaran, 2) Memeriksa kehadiran peserta didik, 3) Menyiapkan psikis dan fisik peserta

didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Lalu dilanjutkan dengan Apersepsi yaitu 1) Mengaitkan materi kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pemahaman bermakna peserta didik dengan materi sebelumnya. Mengajukan pertanyaan pemantik terhadap peserta didik. Yang terakhir melakukan Motivasi yaitu 1) Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran permainan sepak bola dalam kehidupan sehari-hari, 2) Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan dan mafaat) dengan mempelajari materi permainan sepak bola.

Langkah 1 : Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi menendang, menggiring dan menyundul dalam permainan sepak bola. Peserta didik melihat tayangan gambar atau video yang relevan tentang materi menendang, menggiring dan menyundul dalam permainan sepak bola. Peserta melihat tayangan gambar atau video yang relevan tentang keterampilan gerak permainan menendang, menggiring dan menyundul dalam permainan sepak bola. Pemberian contoh Gerakan keterampilan gerak permainan menendang, menggiring, dan menyundul dalam permainan sepak bola. Peserta didik melakukan kegiatan literasi yang dilakukan dirumah atau disekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lainnya, dari internet atau materi yang berhubungan dengan keterampilan gerak menendang, menggiring dan menyundul dalam permainan sepak bola. Peserta didik menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar atau global tentang materi pelajaran mengenai materi keterampilan gerak permainan menendang, menggiring dan menyundul dalam permainan sepak bola.

Langkah 2 : Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar atau video yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar. Peserta didik bertanya beberapa hal yang belum dipahami tentang materi yang sedang dipelajari. Peserta didik menjawab pertanyaan tentang materi keterampilan gerak permainan menendang, menggiring dan menyundul dalam permainan sepak bola. Langkah 3 : Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: Mengamati obyek atau kejadian, Membaca sumber lain selain buku teks, dan Aktivitas

Langkah 4 : Peserta didik mengolah informasi dari materi keterampilan gerak permainan sepak bola yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan atau pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pedal embar kerja. Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan verifikasi hasil pengamatannya dengan datadata atau teori pada sumber buku melalui kegiatan: menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki kemampuan yang berbeda. Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan verifikasi hasil pengamatannya dengan datadata atau teori pada sumber buku melalui kegiatan: menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki kemampuan yang bertentangan untuk mengembangkan sikap berakhlak mulia,kritis,mandiri, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan dalam membuktikan tentang materi keterampilan gerak menendang,menggiring dan menyundul dalam permainan sepak bola.

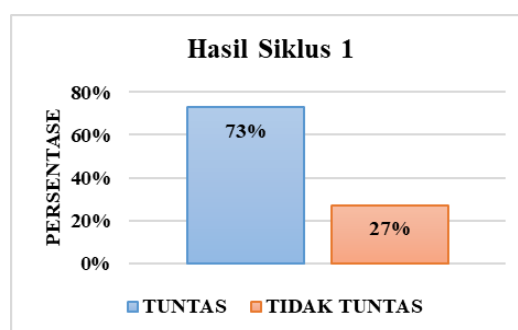
Langkah 5 : Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan dan menyampaikan hasil diskusi tentang materi keterampilan gerak permainan sepak bola kesimpulan berdasarkan hasil analisis prosedur keterampilan gerak secara lisan, tertulis atau media lainnya untuk mengembangkan akhlak mulia, mandiri, berpikir kritis dan sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok atau individu secara klasikal tentang materi keterampilan gerak permainan sepak bola. Mengemukakan pendapat

atas presentasi yang dilakukan tentang materi keterampilan gerak permainan sepak bola dan bertanya atas presentasi tentang materi keterampilan gerak menendang, menggiring dan menyundul dalam permainan sepak bola. Pada kegiatan penutup guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal, guru menjelaskan rencana kegiatan pertemuan berikutnya dan menugaskan peserta didik untuk mempelajari buku paket PJOK kelas X, sub materi sepak bola, guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin do'a penutup pelajaran, guru melakukan penutup dengan salam. Berdasarkan hasil penelitian maka didapatkan data prestasi belajar siswa pra siklus sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Siklus 1

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	KKM	Keterangan
1.	AA	66	65	Tuntas
2.	AB	68	65	Tuntas
3.	AZ	80	65	Tuntas
4.	AS	80	65	Tuntas
5.	AU	57	65	Tidak Tuntas
6.	CA	80	65	Tuntas
7.	DW	68	65	Tuntas
8.	ED	80	65	Tuntas
9.	FM	78	65	Tuntas
10.	IF	72	65	Tuntas
11.	II	60	65	Tidak Tuntas
12.	MB	78	65	Tuntas
13.	MI	53	65	Tidak Tuntas
14.	ML	63	65	Tidak Tuntas
15.	MA	59	65	Tidak Tuntas
16.	MP	79	65	Tuntas
17.	NU	75	65	Tuntas
18.	RA	73	65	Tuntas
19.	SI	78	65	Tuntas
20.	SV	77	65	Tuntas
21.	RD	75	65	Tuntas
22.	YP	53	65	Tidak Tuntas

Dari tabel 2 kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika siswa dengan jumlah 22 siswa, siswa tuntas sebanyak 16 siswa (73%) dan tidak tuntas sebanyak 6 siswa (27%) dengan nilai rata-rata mencapai 70,5 sehingga dikatakan bahwa kemampuan mereka belum mencapai target minimal yang dicantumkan dalam kurikulum. Hasil data ditampilkan pada gambar 4.2, sebagai berikut:



Gambar 2 Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah dipersiapkan pada tahap perencanaan dan telah dibahas dengan guru mata pelajaran. Setiap kali pertemuan dilaksanakan 2 x 45 menit (2 jam pelajaran). Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 3 Juni 2024. Di hadiri oleh seluruh siswa kelas X dengan jumlah 22 siswa. Perbaikan Pembelajaran dilakukan pada guru untuk meningkatkan kinerja guru dalam penyampaian materi di kelas dan memotivasi guru untuk mengembangkan potensinya penerapan metode yang bervariasi. Pada siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan daya kompetisi serta kerjasama dalam kelompok pada mata pelajaran Matematika dan siswa dapat mengenal metode pembelajaran yang baru dibanding sebelumnya.

Pada kegiatan pendahuluan guru Mengajak semua siswa untuk berdoa (untuk mengawali kegiatan pembelajaran). Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. Bertanya jawab tentang materi sebelumnya. Menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu “teknik dasar permainan sepak bola (mengumpan bola, menembak bola, mengontrol bola, menggiring bola, menyundul bola)”. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa. Guru menganalisis kurikulum dan mencari sumber-sumber informasi tentang Teknik dasar permainan sepakbola

Pada kegiatan inti Guru menggali pengetahuan siswa tentang ik dasar permainan sepak bola. Siswa menjawab pertanyaan guru. Guru menunjukkan video mengumpan bola, menembak bola, mengontrol bola, menggiring bola, menyundul bola. Peserta didik mengamati dan mengidentifikasi teknik dasar sepak bola dengan mengumpan bola, menembak bola, mengontrol bola, menggiring bola, menyundul bola. Guru menjelaskan pentingnya teknik dasar sepakbola dalam sebuah permainan. Siswa membentuk kelompok 2-3 orang siswa dengan panduan guru. Guru menjelaskan tata tertib dan kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. Setiap kelompok mengerjakan LKPD bersama-sama. Guru memberikan batas waktu mengerjakan LKPD. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Siswa dan guru bersama- sama membahas hasil diskusi.

Pada kegiatan Konfirmasi guru Memfasilitasi peserta didik menyelesaikan masalah yang belum terselesaikan. Siswa mendapat penghargaan dari guru. Siswa mendengar penjelasan dari guru tentang materi yang dipelajari. Siswa diberi kesempatan bertanya.

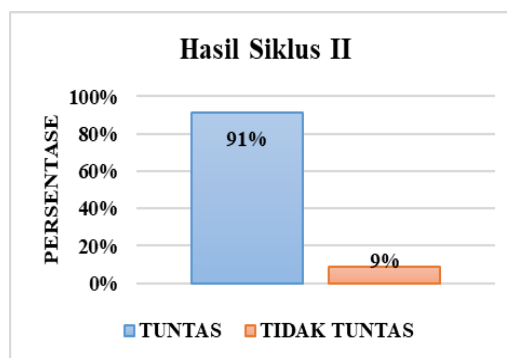
Pada kegiatan penutup Guru bersama siswa menyimpulkan materi mengenai Teknik dasar permainan sepakbola yang telah diajarkan. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). Guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilangsungkan. Menginformasikan kegiatan belajar yang akan datang. Mengajak semua siswa berdoa (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). Berdasarkan hasil penelitian maka didapatkan data prestasi belajar siswa pra siklus sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Siklus 2

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 2	KKM	Keterangan
1.	AA	75	65	Tuntas
2.	AB	78	65	Tuntas
3.	AZ	89	65	Tuntas
4.	AS	88	65	Tuntas
5.	AU	66	65	Tuntas
6.	CA	91	65	Tuntas
7.	DW	76	65	Tuntas
8.	ED	90	65	Tuntas
9.	FM	87	65	Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 2	KKM	Keterangan
10.	IF	80	65	Tuntas
11.	II	68	65	Tuntas
12.	MB	89	65	Tuntas
13.	MI	63	65	Tidak Tuntas
14.	ML	75	65	Tuntas
15.	MA	72	65	Tuntas
16.	MP	87	65	Tuntas
17.	NU	84	65	Tuntas
18.	RA	84	65	Tuntas
19.	SI	86	65	Tuntas
20.	SV	87	65	Tuntas
21.	RD	84	65	Tuntas
22.	YP	63	65	Tidak Tuntas

Dari tabel 3 kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika perkalian, dengan jumlah 22 siswa, siswa tuntas sebanyak 20 siswa (91%) dan tidak tuntas sebanyak 2 siswa (9%) dengan nilai rata-rata mencapai 80 sehingga dikatakan bahwa kemampuan mereka sudah mencapai target minimal yang dicantumkan dalam kurikulum. Hasil data ditampilkan pada gambar 4.2, sebagai berikut:



Gambar 3 Hasil Siklus II

Proses pembelajaran pra siklus banyak hal-hal yang belum dilaksanakan oleh guru secara optimal. Penerapan metode belum sempurna dan siswa tidak berani bertanya sehingga menyebabkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi kurang, selain itu guru tidak menggunakan contoh konkrit saat menjelaskan pelajaran. Oleh karena itu sangat mempengaruhi hasil evaluasi siswa yang sebagian belum mencapai target ketuntasan. Dari 22 siswa, 10 siswa yang mencapai target ketuntasan 45% dan sebanyak 12 siswa yang belum tuntas atau 55% dengan nilai rata-rata mencapai 59,4 maka proses pembelajaran belum berhasil.

Proses pembelajaran pada siklus I masih ada hal-hal yang harus diperbaiki dalam pembelajaran karena masih ada siswa yang belum memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Namun dalam perbaikan pembelajaran siswa telah tertarik pada pelajaran yang diberikan guru dan mulai meningkat pemahamannya karena guru telah menggunakan metode diskusi dan menggunakan alat peraga sehingga dapat meningkatkan hasil evaluasi. Dari 22 siswa, 16 siswa yang mencapai target ketuntasan 73% dan 6 siswa yang belum tuntas atau 27% dengan nilai rata-rata mencapai 70,5 meningkat namun ada beberapa nilai siswa yang kurang dari KKM. Oleh karena itu perbaikan pembelajaran siklus I belum berhasil.

Analisis penilaian hasil evaluasi siklus II lebih baik dari pada perbaikan pembelajaran siklus I. Keberhasilan pembelajaran ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode diskusi, menggunakan alat peraga, dan guru sudah memotivasi siswa agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan dalam pembelajaran dan pemahaman terhadap materi meningkat, yaitu menjadi 91% atau hampir semua siswa tuntas dengan nilai rata-rata mencapai 80.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Basir et al., 2021) media interaktif dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa dibuktikan dengan peningkatan hasil nilai dari siklus I sampai siklus II. Guru dapat memadukan teks, gambar, video, suara, animasi dan grafik dalam tampilan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran dapat membantu siswa belajar kapanpun dan dimanapun.

Menurut (Ghiffari & Ridwan, 2023) menyatakan dengan menerapkan belajar berbasis multimedia interaktif yang memiliki banyak fitur dan juga animasi diharapkan siswa mengalami peningkatan minat belajar dalam pembelajaran PJOK. Penerapan multimedia interaktif memberikan ketertarikan yang tinggi pada siswa, karena pada saat ini siswa lebih suka pembelajaran yang disajikan secara digital. Melalui multimedia interaktif minat para siswa untuk belajar PJOK semakin meningkat karena memiliki animasi, gambar, video, teks dll. yang menjadi satu sehingga membuat para siswa tertarik. Multimedia interaktif menjadi alternatif pembelajaran pada saat ini untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Materi yang dikemas dalam media interaktif memudahkan siswa dalam memahami pesan yang harus disampaikan. Materi tersebut diingat oleh siswa karena mereka juga menjadi lebih tertarik dengan desain yang dibuat. Penggunaan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar juga diyakini lebih efektif untuk keberhasilan belajar siswa. Keuntungan menggunakan video interaktif sebagai media pembelajaran adalah dapat menggabungkan beberapa fitur yaitu siswa dapat menjawab pertanyaan tentang materi secara bersamaan setelah menonton materi di media interaktif. Ini akan menghemat waktu Anda saat belajar. Selain itu, penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran bersifat fleksibel dalam arti siswa dapat peajari kapan saja, di mana saja (Subekti et al., 2022).

Simpulan

Berdasarkan pengolahan data dan analisis data pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan secara umum bahwa Pendekatan Pembelajaran Interaktif telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika pada siswa kelas X SMA Arinda Palembang. Peningkatan kemampuan perkalian siswa berdasarkan ketuntasan belajar siswa dalam perkalian matematika mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada hasil pra siklus ketuntasan belajar siswa adalah 45%, pada siklus I mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 73%, pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 91%. Berarti, penelitian tindakan yang dilakukan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika menggunakan Pendekatan Pembelajaran Interaktif berhasil dan berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Adipa, K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kuantum Yang Diperkuat Dengan Guided Teaching Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Penjasorkes Siswa Kelas XAKL A SMK Negeri 1 Singaraja Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Daiwi Widia*, 10(2), 24–37.
- Basir, M., Bayu, A. T., & Sudarjat, A. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

- Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 48–55. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1244>
- Beis, Y. S., Octavianus, S., & Sari, D. N. (2020). Volume 5 | Nomor 2 | September 2020 Analisis Implementasi Strategi Belajar Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 5(September), 148–159.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Ghiffari, T. N. A., & Ridwan, M. (2023). Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 10(2), 73–79.
- Jumadi, F., Laksana, A. A. N. P., & Prananta, I. G. N. A. C. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK pada Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bolavoli Melalui Media Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 423–440.
- Mujiburrohman, J. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Penjasorkes Pada Permainan Bola Basket Siswa XII 2 Di MAN Subang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 1(2), 165–175. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Rosdiani, D. (2013). *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Alfabeta.
- Subekti, N., Mulyadi, A., & Saputra, Y. (2022). Strategi Pembelajaran Melalui Video Interaktif Pada Masa Pandemi Terhadap Peningkatan Minat Belajar PJOK di SMA Negeri 1 Cineam Kab. Tasikmalaya. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 7(1), 80–86.
- Suganda, S. A., Rifki, M. S., Alnedral, A., & Ikhsan, N. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kemampuan Motorik Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa. *Jurnal Stamina*, 5(7), 295–309. <https://doi.org/10.24036/jst.v5i7.1136>
- Suryani, Y., Rukmana, A., & Sudirjo, E. (2018). Meningkatkan Pembelajaran Senam Kayang Menggunakan Metode Progresif. *Angewandte Chemie International Edition*, 13(April), 15–38.