

Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif *Powerpoint* terhadap Motivasi Belajar PJOK Siswa Kelas IV SDN Inpres O'o

Rafliansyah^{1✉}, Samsudin¹, Desy Ningsih Komalasari¹, Rabwan Satriawan¹, Mardian Andriani¹

¹Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, STKIP Taman Siswa Bima Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Corresponding author*

Email: rafraliansyah@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 2026-06-25
Direvisi: 2026-07-14
Diterima: 2026-07-17
Diterbitkan: 2026-07-18

Keywords:

interactive learning media;
powerpoint; physical education
learning motivation; elementary
school

Abstract

This study was conducted based on the consideration that students' learning motivation in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) still needs to be improved. In addition, the use of technology-based learning media in elementary schools has not yet been implemented optimally to support the teaching and learning process. One learning medium with the potential to enhance the quality of instruction is interactive PowerPoint-based learning media. By presenting learning materials in a more engaging and interactive manner, this medium is expected to encourage students to participate more actively during the learning process. Therefore, this study aimed to determine the effectiveness of interactive PowerPoint-based learning media in improving the learning motivation of fourth-grade students at SDN Inpres O'o. This study employed a pre-experimental research method using a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of all 22 fourth-grade students, who were selected using the total sampling technique, meaning that the entire population was included as the research sample. Data on students' learning motivation were collected using a questionnaire administered before the treatment (pretest) and after the completion of the treatment (posttest). The collected data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test to examine the distribution of the data. The results of the analysis showed that the Asymp. Sig. (2-tailed) value was 0.000 (< 0.05). These findings indicate that the use of interactive PowerPoint-based learning media significantly improved the learning motivation of fourth-grade students in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) at SDN Inpres O'o.

Kata Kunci:

media pembelajaran interaktif;
powerpoint; motivasi belajar PJOK;
sekolah dasar

Penelitian ini dilaksanakan karena mempertimbangkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) masih perlu ditingkatkan. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar belum sepenuhnya diterapkan secara optimal dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Salah satu media yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif, media tersebut diharapkan dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif selama proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar PJOK siswa kelas IV SDN Inpres O'o. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan desain *one-group pretest-posttest*. Seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang dilibatkan sebagai

sampel penelitian dengan menerapkan teknik *total sampling*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan responden. Data mengenai motivasi belajar dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada siswa sebelum pelaksanaan perlakuan (*pretest*) dan kembali diberikan setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai (*posttest*). Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk untuk mengetahui distribusi data. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint mampu meningkatkan motivasi belajar PJOK pada siswa kelas IV SDN Inpres O'o secara signifikan

Copyright (c) 2026 Rafliansyah, Samsudin, Desy Ningsih Komalasari, Rabwan Satriawan, Mardian Andriani
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



✉ **Alamat korespondensi:**

Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, STKIP Taman
Siswa Bima Nusa Tenggara Barat, Indonesia

How to cite:

Rafliansyah, Samsudin, Komalasari, D. N., Satriawan, R., & Andriani, M. (2026).
Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint terhadap Motivasi Belajar
PJOK Siswa Kelas IV SDN Inpres O'o. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 7(3),
859-866. <https://doi.org/10.46838/spr.v7i3.1312>

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Kondisi tersebut mendorong pemanfaatan teknologi digital sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang berperan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan abad ke-21 (Rahmawati, 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berperan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berorientasi pada peserta didik. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong partisipasi aktif siswa, memperdalam pemahaman terhadap materi, meningkatkan hasil belajar, serta memperkuat motivasi belajar (Yana et al., 2026).

Di Indonesia, upaya transformasi digital di sektor pendidikan terus diperkuat melalui kebijakan Merdeka Belajar yang mendorong optimalisasi pemanfaatan teknologi pada setiap jenjang pendidikan. Sejalan dengan kebijakan tersebut, ketersediaan sarana teknologi, seperti komputer, laptop, dan proyektor di sekolah dasar, juga menunjukkan peningkatan dari waktu ke waktu (Dwi et al., 2025).

Di sisi lain, meningkatnya ketersediaan sarana teknologi belum diiringi dengan pemanfaatan yang optimal dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, masih terdapat kesenjangan antara keberadaan fasilitas teknologi dengan implementasi media pembelajaran digital di kelas, sehingga peluang teknologi untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran belumdikembangkan.

Dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) masih terbatas. Karakteristik PJOK yang lebih berorientasi pada aktivitas fisik dan praktik di lapangan menyebabkan media digital belum dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Meskipun identik dengan aktivitas fisik, pembelajaran PJOK juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif selain keterampilan motorik. Dengan demikian, proses pembelajaran perlu didukung oleh strategi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui media yang visual, interaktif, dan kontekstual (Piaget, 1972; Waticasari et al., 2023; Nugraha et al., 2025). Temuan dari berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar, minat belajar, dan motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Mumri & Aini, 2019), aktif peserta didik (Lestari & Amalia, 2023).

Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran umum, seperti IPA, IPS, dan Matematika. Penelitian yang mengulas efektivitas media pembelajaran interaktif *PowerPoint* terhadap

motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di sekolah dasar masih belum banyak dilakukan. Penelitian terdahulu umumnya lebih menekankan pada peningkatan capaian belajar kognitif, sedangkan motivasi belajar sebagai salah satu determinan keberhasilan pembelajaran belum banyak dikaji. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif PowerPoint dalam meningkatkan motivasi belajar PJOK pada siswa sekolah dasar. Sebagai upaya untuk mengatasi kesenjangan penelitian yang ada, studi ini menyajikan bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif PowerPoint dalam meningkatkan motivasi belajar PJOK pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sekaligus menjadi rujukan bagi guru PJOK dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada peserta didik.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek. Pertama, kebaruan konteks penelitian, yaitu dilakukan pada mata pelajaran PJOK di kelas IV SDN Inpres O'o yang masih jarang menjadi fokus penelitian. Kedua, kebaruan media, yakni penggunaan media pembelajaran interaktif PowerPoint sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran PJOK, ketiga, kebaruan sudut pandang, yaitu penelitian ini berfokus pada motivasi belajar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran, berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak menitikberatkan pada hasil belajar kognitif.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Terhadap Motivasi Belajar Pjok Siswa kls Iv Sdn Inpres O,o .Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bukti empiris mengenai pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran PJOK serta menjadi referensi atau bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang kegiatan yang lebih variatif dan menarik.

METODE

Metode dan Desain

Penelitian ini menerapkan metode praeksperimen (*pre-experimental design*) dengan menggunakan rancangan *One Group Pretest–Posttest Design*. Desain tersebut dipilih untuk mengukur perubahan yang terjadi pada kelompok penelitian sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. ini didasarkan pada kondisi sekolah yang tidak memungkinkan di lakukannya pengelompokan kelas secara acak maupun pembentukan kelompok kontrol sebagai pembanding (Terbimbing et al., 2013).

Keterbatasan jumlah kelas dan jumlah siswa di SDN Inpres O'o menyebabkan penelitian ini hanya dapat dilakukan pada satu kelompok peserta didik. Meskipun demikian, penggunaan rancangan *One Group Pretest–Posttest Design* masih sesuai dengan tujuan penelitian karena mampu menunjukkan perubahan tingkat motivasi belajar siswa melalui perbandingan hasil pengukuran yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan dan setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan.

Partisipan

Jumlah populasi dalam penelitian ini hanya terdiri atas 22 siswa, sehingga seluruh anggota populasi dilibatkan sebagai sampel penelitian. Berdasarkan kondisi tersebut, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh (total sampling)*, yaitu teknik yang menetapkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian (Suriani et al., 2023).

Penggunaan teknik *sampling jenuh* didasarkan pada tujuan untuk melibatkan seluruh anggota populasi sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi populasi secara menyeluruh tanpa melalui proses pemilihan sampel secara acak. Dengan demikian, penelitian ini melibatkan satu kelompok eksperimen yang terdiri atas 22 siswa tanpa kelompok kontrol. *Sampling jenuh* merupakan teknik pengambilan sampel yang melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Teknik ini umumnya diterapkan ketika jumlah populasi tidak terlalu besar atau ketika penelitian memerlukan data yang dapat merepresentasikan seluruh populasi dengan tingkat kesalahan yang seminimal mungkin (Suriani et al., 2023).

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan beberapa indikator, yaitu perhatian, minat, ketekunan, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Setiap pernyataan dalam angket diukur menggunakan skala Likert dengan pilihan skor 1 sampai 4, yang terdiri atas kategori *sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju*. Angket ini diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa, kemudian diberikan kembali setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint (*posttest*) guna mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah perlakuan diberikan (Muliani et al., 2026). Keseluruhan instrumen terdiri atas 13 butir pernyataan yang mewakili 4 indikator tersebut, dengan masing-masing indikator terdiri atas empat pernyataan.

Motivasi belajar siswa diukur menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban. Setiap pilihan memiliki nilai skor yang berbeda sebagai dasar untuk menggambarkan tingkat motivasi masing-masing siswa. Selanjutnya, seluruh skor yang diperoleh dijumlahkan dan digunakan untuk mengelompokkan tingkat motivasi belajar siswa ke dalam kategori yang telah ditetapkan (Muliani et al., 2026). Sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji untuk memastikan tingkat validitas dan reliabilitasnya. Kelayakan setiap butir pernyataan pada instrumen dievaluasi melalui uji validitas yang dilakukan dengan penilaian oleh ahli (*expert judgment*) serta analisis korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil pengujian tersebut digunakan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Menurut Nunnally & Bernstein (1994), suatu instrumen dikatakan memiliki reliabilitas yang baik. Suatu instrumen dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik apabila memperoleh nilai koefisien Cronbach Alpha sebesar 0,70 atau lebih (Muliani et al., 2026).

Instrumen yang sama digunakan pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* sehingga hasil pengukuran pada kedua tahap tersebut dapat dibandingkan secara langsung. Perbandingan hasil kedua pengukuran tersebut dimanfaatkan untuk mengevaluasi perubahan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran PJOK (Ahyar et al., 2025)

Prosedur

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam enam kali pertemuan, yang meliputi satu pertemuan untuk *pretest*, empat pertemuan pemberian perlakuan (*treatment*), dan satu pertemuan untuk *posttest*. Pada pertemuan pertama, siswa mengisi angket *pretest* guna memperoleh gambaran mengenai tingkat motivasi belajar PJOK sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Selanjutnya, selama empat kali pertemuan berikutnya, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media interaktif berbasis PowerPoint yang dilengkapi berbagai aktivitas pembelajaran, seperti kuis edukatif, permainan mencocokkan (*matching game*), serta soal-soal interaktif dengan tingkat kesulitan bertahap untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, siswa kembali mengisi instrumen yang sama seperti pada tahap *pretest* sebagai *posttest*. Pengukuran ini bertujuan untuk

melihat perubahan tingkat motivasi belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya, data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dalam meningkatkan motivasi belajar PJOK siswa kelas IV SDN Inpres O'o.

Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26. Analisis data dilakukan terhadap skor motivasi belajar PJOK yang diperoleh dari hasil pengisian angket pada tahap *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian relatif kecil ($n < 50$). Uji Shapiro-Wilk direkomendasikan untuk menguji normalitas data pada sampel berukuran kecil hingga sedang (Shapiro & Wilk, 1965; Ghasemi & Zahediasl, 2012), penentuan normalitas data didasarkan pada nilai signifikansi (*p-value*), dengan ketentuan bahwa data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi melebihi 0,05 (Ghasemi & Zahediasl, 2012).

Perubahan skor motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dianalisis dengan menggunakan uji *Paired Sample t-test*. Uji tersebut diterapkan untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata skor antara hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari kelompok siswa yang sama (Sugiyono, 2023). Apabila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan Wilcoxon Signed Rank Test sebagai alternatif uji nonparametrik (Ghozali, 2021).

Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi sebesar $\alpha = 0,05$ sebagai dasar pengambilan keputusan. Apabila hasil pengujian menunjukkan nilai Sig. $< 0,05$, maka penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dinyatakan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar PJOK siswa. Sebaliknya, jika nilai Sig. $\geq 0,05$, maka penggunaan media tersebut dinyatakan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar PJOK siswa.

HASIL

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, data *pretest* maupun *posttest* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga keduanya tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Nilai signifikansi yang diperoleh pada *pretest* adalah 0,030, sedangkan pada *posttest* sebesar 0,000. Karena data tidak berdistribusi normal, analisis untuk membandingkan skor sebelum dan

sesudah perlakuan dilakukan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Ranks Test*.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Shapiro–Wilk

Variabel	Statistik Shapiro–Wilk	df	Sig.
Pretest	-	22	0,030
Posttest	-	22	0,000

Berdasarkan hasil analisis secara deskriptif, nilai rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa skor motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) adalah $47,95 \pm 10,43$, dengan skor minimum 35 dan maksimum 75. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media belajar interaktif

PowerPoint, rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat menjadi $83,64 \pm 4,68$, dengan skor minimum 80 dan maksimum 95. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Power Point.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Motivasi Belajar PJOK pada Pretest dan Posttes

Variabel	N	Mean $\pm$ SD	Minimum	Maximum
Pretest	22	$47,95 \pm 10,43$	35	75
Posttest	22	$83,64 \pm 4,68$	80	95

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*, seluruh siswa menunjukkan peningkatan skor pada tahap *posttest* dibandingkan dengan skor yang diperoleh saat

pretest. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Positive Ranks sebanyak 22 siswa (100%), tidak terdapat Negative Ranks maupun Ties. Nilai Mean Rank sebesar 11,50 dengan jumlah ranking (Sum of Ranks) sebesar 253,00.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test Motivasi Belajar PJOK

Statistik	Nilai
Negative Ranks	0
Positive Ranks	22
Ties	0
Mean Rank	11,50
Sum of Ranks	253,00
Z	-4,127
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Analisis statistik menunjukkan nilai Z sebesar -4,127 dengan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif PowerPoint. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan PowerPoint terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Kenaikan nilai rata-rata dari 47,95 menjadi 83,64 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut mampu mendorong meningkatnya minat, semangat dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

PEMBAHASAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbantuan PowerPoint mampu meningkatkan

motivasi belajar PJOK siswa kelas IV SDN Inpres O'o secara efektif.

Efektivitas tersebut terlihat dari meningkatnya rata-rata skor motivasi belajar siswa, yaitu dari 47,95 pada tahap *pretest* menjadi 83,64 pada tahap *posttest*. Selain itu, hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang bermakna pada tingkat motivasi belajar siswa antara sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbantuan PowerPoint.

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan kombinasi gambar, animasi, warna, video, dan penyajian materi yang sistematis membuat siswa lebih mudah memahami materi PJOK yang disampaikan guru. Kondisi tersebut

menyebabkan siswa menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran dan memiliki ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Temuan penelitian ini selaras dengan teori motivasi belajar yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu mendorong meningkatnya perhatian, minat, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pendapat tersebut juga dikemukakan oleh Hamalik (2017), yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif.

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung yang membantu memperjelas penyampaian materi kepada siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien.

Perubahan positif pada motivasi belajar siswa juga dapat dijelaskan melalui karakteristik media PowerPoint interaktif yang memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran PJOK, siswa sering kali mengalami kejenuhan apabila materi hanya disampaikan melalui ceramah. Penggunaan media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kaya akan unsur visual bagi siswa. Kondisi tersebut dapat mendorong tumbuhnya rasa ingin tahu, meningkatkan minat belajar, serta membuat siswa lebih antusias mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran hingga selesai.

Hasil uji Wilcoxon, seluruh siswa mengalami peningkatan skor setelah diberikan perlakuan. Temuan tersebut ditunjukkan oleh hasil *Positive Ranks*, yang memperlihatkan bahwa seluruh 22 siswa mengalami peningkatan skor. Selain itu, tidak ada siswa yang memperoleh skor lebih rendah maupun memiliki skor yang tetap dibandingkan hasil sebelumnya. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan PowerPoint memberikan pengaruh positif kepada seluruh siswa yang terlibat sebagai sampel penelitian.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru PJOK dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat menjadi strategi untuk

meningkatkan motivasi belajar. Penyajian materi melalui media yang menarik juga berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design tanpa kelompok kontrol sehingga peningkatan motivasi belajar belum dapat dibandingkan dengan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan. Kedua, jumlah sampel penelitian terbatas pada 22 siswa kelas IV SDN Inpres O'o sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Ketiga, pengukuran motivasi belajar dilakukan menggunakan angket yang bersifat self-report sehingga jawaban yg di berikan oleh siswa masih dipengaruhi oleh persepsi masing-masing individu.

Sebagai pengembangan penelitian, penelitian berikutnya disarankan menerapkan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta penerapan media pembelajaran interaktif pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat diuji secara lebih komprehensif dan menghasilkan temuan yang lebih kuat

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan PowerPoint terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PJOK siswa kelas IV SDN Inpres O'o. Analisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hasil tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa mengalami perubahan yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

Seluruh siswa mengalami peningkatan skor motivasi belajar setelah diberikan perlakuan, yang ditunjukkan oleh hasil Positive Ranks sebanyak 22 siswa dan tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan maupun skor yang tetap. Seluruh siswa menunjukkan peningkatan skor tanpa adanya penurunan ataupun skor yang tidak berubah. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint berkontribusi positif dalam meningkatkan minat, perhatian, semangat, dan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, beberapa rekomendasi dapat

diajukan, yaitu: (1) guru PJOK dianjurkan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penerapan media pembelajaran berbasis teknologi guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan menarik; (3) guru disarankan mengembangkan media PowerPoint yang lebih kreatif, interaktif, serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik; serta (4) penelitian selanjutnya diharapkan mengembangkan desain penelitian yang lebih komprehensif, misalnya dengan melibatkan kelompok kontrol atau jumlah sampel yang lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih kuat dan dapat digeneralisasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada Kepala SDN Inpres O'o atas izin dan dukungan yang diberikan, kepada guru PJOK beserta seluruh dewan guru atas kerja sama selama pelaksanaan penelitian, serta kepada seluruh siswa kelas IV SDN Inpres O'o yang telah berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan, bimbingan, dan masukan yang konstruktif, serta kepada keluarga dan semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

REFERENSI

- Ahyar, M., Darman, D., & Razilu, Z. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 2175–2185.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i4.2977>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Depok: Rajawali Pers.
- Dwi, L., Berutu, S., Putri, M. N., Nasution, N. S., Qolbi, T., Khusein, A., & Arbiani, E. M. (2025). Transformasi Pendidikan Indonesia Melalui. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 4(1), 654–665.
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: a guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26 (Edisi ke-10)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, D., & Amalia, R. (2023). Literasi Teknologi UMKM. *Jurnal Manajemen UMKM*, 6(3), 1–16.
- Muliani, E., Ginting, N., & Simbolon, A. B. (2026). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 040446 KABANJAHE. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 293–311.
- Mumri, A. F., & Aini, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Reaksi Redoks Kelas XII SMA / MA. *Edukimia Journal*, 1(1), 30–37.
- Nugraha, A., Solehah, A. S. N., Hasanah, L. U., Fatonah, G. S. N., Febriana, H. L., Mustopa, N. A., & Mulyana, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran (PJOK) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 12660–12664.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.26806>
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric Theory (3rd ed.)*. McGraw-Hill.
- Piaget, J. (1972). Intellectual evolution from adolescence to adulthood. *Human Development*, 15(1), 1–12.
- Rahmawati, S. (2021). Penerapan teknologi dalam pembelajaran PAI di era digital. *Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, 9, 203–3.
- Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance test for normality (complete samples). *Biometrika*, 52(3), 591–611.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2, Cetakan ke-5)*. Bandung: Alfabeta.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Terbimbing, J. M., Penurunan, T., Dan, N., Kecemasan, T., Post, I. B. U., Sesar, S., Teori, D. P., Sari, D. K., Studi, P., Kepe, M., Keperawatan, F., & Airlangga, U. (2013). *0 Le H*.
- Watikasari, S. U., Iyakrus, & Destriani. (2023).

- Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia.
Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 19(2),
17–28.
- Yana, E., Saiyidah, L. H., Jatmiko, A., &
Amriyah, C. (2026). Optimalisasi Media
Pembelajaran Digital Berbasis
Multimedia dan Video Interaktif dalam
Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
PAEDAGOGIE, 21(2), 1847–1858.