

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PJOK
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KELAS VII**



**OCHA FERNANDA KUSTANTRI
NIM 18711251036**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar
Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN PROGRAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

ABSTRAK

OCHA FERNANDA KUSTANTRI: Pengembangan Model Media Pembelajaran Interaktif PJOK untuk Meningkatkan Motivasi Siswa SMP Kelas VII. **Tesis.** Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model media pembelajaran interaktif PJOK yang layak dan efektif, yang diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan dari seorang siswa saat pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19, yang dikemas dalam bentuk *software* beserta penjelasan mengenai penggunaannya.

Penelitian ini mengadaptasi langkah-langkah penelitian pengembangan Borg & Gall sebagai berikut: (1) pengumpulan informasi, (2) menganalisis hasil informasi, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi ahli dan revisi tahap pertama, (5) uji coba skala kecil dan revisi, (6) uji coba skala besar dan revisi, (7) pembuatan produk final, (8) uji efektivitas produk. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap tiga orang guru PJOK di Kota Metro. Uji coba skala besar dilakukan terhadap lima orang guru PJOK di Kota Metro. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, skala nilai, dan lembar penilaian uji efektivitas model media pembelajaran.

Hasil penelitian berupa model media pembelajaran interaktif PJOK yang terdiri dari: (1) pendahuluan, (2) materi, (3) kuis, dan (4) diskusi. Setiap model media pembelajaran interaktif PJOK terdiri dari materi dan kuis. Model disusun dalam *software* ataupun link berjudul "Model Media Pembelajaran Interaktif PJOK untuk Meningkatkan Motivasi Belajar". Berdasarkan penilaian ahli materi dan praktisi dapat disimpulkan bahwa model media pembelajaran interaktif PJOK yang dikembangkan berkategori baik sehingga layak, efektif, dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK.

Kata Kunci: media pembelajaran, interaktif, motivasi

ABSTRACT

Ocha Fernanda Kustantri: Development of Interactive Learning Media Model for Physical Education to Increase the Motivation of the Seventh Grade Students. **Thesis. Yogyakarta: Postgraduate Program, Yogyakarta State University, 2022.**

This research aims to produce a feasible and effective Physical Education interactive learning media model, which is expected to be used to increase the motivation in learning, according to the needs of a student during online learning during the Covid-19 pandemic, which is packaged in software form along with an explanation of its use.

This study adapted the steps of Borg & Gall development research as follows: (1) information gathering, (2) analyzing information results, (3) initial product development, (4) expert validation and revision of the first stage, (5) scale trial small and revised, (6) large- scale trials and revisions, (7) final product manufacture, and (8) product effectiveness testing. Small-scale trials were conducted on three Physical Education teachers in Metro City. A large-scale trial was conducted on five Physical Education teachers in Metro City. The instruments used to collect data were observation guidelines, interview guidelines, field notes, score scales, and assessment sheets for the effeThe results of the research are: Physical Education interactive learning media models consists of: (1) introduction, (2) materials, (3) quizzes, and (4) discussion. Each Physical Education interactive learning media model consists of materials and quizzes. The model is compiled in software or a link entitled "Model of Physical Education Interactive Learning Media to Increase Learning Motivation". Based on the assessment of material experts and practitioners, it can be concluded that the developed Physical Education interactive learning media model is categorized as good so that it is feasible, effective, and suitable to use in Physical Education learning.

Keywords: learning media, interactive, motivation

Mengetahui
Wakil Dekan Bidang
Akademik dan Kerja Sama,



Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002

Yogyakarta, 26 Oktober 2022
Disetujui
Dosen Pembimbing,

Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.
NIP 19600407 198601 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Ocha Fernanda Kustantri
Nomor mahasiswa : 18711251036
Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juli 2022
Yang membuat pernyataan



Ocha Fernanda Kustantri
NIM 18711251036

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PJOK
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KELAS VII

OCHA FERNANDA KUSTANTRI
18711251036

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 30 Agustus 2022

TIM PENGUJI

Dr. Guntur, M.Pd (Ketua/Penguji)	19 Oktober 2022
Dr. Sulistiyono, M.Pd (Sekretaris/Penguji)	20 Oktober 2022
Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S. (Pembimbing/Penguji)	20 Oktober 2022
Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. (Penguji Utama)	17 Oktober 2022

Yogyakarta 25 Oktober 2022
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed
NID. 19640707 198812 1 001

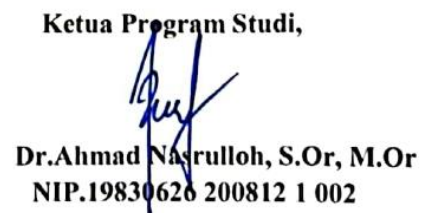
LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PJOK
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KELAS VII**

**Ocha Fernanda Kustantri
NIM 18711251036**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan Olahraga
Program Studi Ilmu Keolahragaan

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis



KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dPJOKnjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul, **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PJOK BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KELAS VII”**.

Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis mengetahui bahwa pembuatan tesis ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Maka dari itu, atas kerendahan hati penulis berterima kasih kepada Ibu Prpf. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S. selaku dosen pembimbing Tesis. Selanjutnya, ucapan terima kasih penulis tujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes, AIFO, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi di Perguruan tinggi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak memberi ilmu pengetahuan dan kemudahan kepada penulis.
3. Bapak Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku ketua program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah banyak memberikan bekal ilmu dan

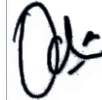
kemudahan kepada penulis.

4. Bapak Dr. Erwin Setyo, M.Kes., Dr. Widiyanto, M.Kes., Dr Guntur, M.Pd., Lilik Joko, M.TI., Fransiska Eka Setyaningsih, M.Pd., yang sudah bersedia menjadi validator dan membimbing dalam proses perbaikan produk tesis.
5. Guru PJOK yang telah telah berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini yang memberikan sumbangan pemikiran dan keluangan waktu dalam membantu penyelesaian tugas akhir penuli.
6. Ucapan teristimewa dan tak terbalas sampai kapanpun untuk kedua orang tua penulis, Bapak Dr. Kusbani, M.Pd., dan Ibu Istri Sariati, S.Pd yang tak pernah berhenti memberikan kasih sayang melalui do'a dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini dan proses kehidupan lainnya.
7. Septa Suprayoga Selaku suami, Nayyara Sea Dzakira selaku putri terkasih dan tersayang, Adik-adikku tercinta dan membanggakan yaitu Rosa Fadila Aprilia, Krisna Naufal Bagaskara, Keluarga Khongguan yang selalu mendoakan, memberikan semangat untuk setiap proses yang penulis lalui.
8. Oma Yuli, akung abah, om fendra dan onti Ika yang selalu memberikan dukungan dan doa untuk penulis.
9. Kakak terbaik yaitu Mbak Endah Widowati dan Mas Prahaz Tara yang telah melungkan waktu untuk memberikan semangat dan doakepada penulis.
10. Widya Wati Nurkhasanah, Alm. Irma Riyanti, dr. Septilia Sugiarti, Endah Ayu Fitrianingrum, Reza Amalia, Arika Umi A, Ristanti Puji Astututi, Nur Faozi, Ibu Ari, Bude hariaseh, Mbak Pur, Shantika Anggraini, selaku saudara penulis yang telah memberikan semangat dan doa yang tidak pernah berhenti

untuk penulis

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak mendapatkan pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tesis ini, bahkan masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan, kritik, saran, dan masukan yang bersifat membangun. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca (aamiin).

Yogyakarta, Juli 2022



Ocha Fernanda Kustantri
NIM. 18711252036

MOTTO

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu. ALLAH mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”

(Q.S. Al-Baqarah, 216)

“Wahai orang-orang yang beriman, mohonlah pertolongan kepada Allah dengan sabar dan sholat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang bersabar.”

(Q.S. Al-Baqoroh, 153)

“Berdoa dan Bergeraklah”

-Kusbani

“Berbuatlah baik, jangan terpengaruh karena sifat jahat orang lain. Diam dan doakan”

-Istri Sariati

“Suka karena bisa, bisa karena terbiasa, dan terbiasa karena mencoba”

- Ocha Fernanda Kustantri

“Cantik itu berani punya mimpi dan ambisi serta juga kemurahan hati danempati”

-Najwa Shihab-

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
MOTTO	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
G. Manfaat Pengembangan	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori	14
1. Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran	14
2. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif.....	15
3. Hakikat Media Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	16
4. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	22
5. Hakikat Motivasi Belajar	31
B. Penelitian yang Relevan	50
C. Kerangka Pikir	69
D. Pertanyaan Penelitian	70
BAB III METODE PENELITIAN.....	71
A. Model Pengembangan	71
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	72
C. Prosedur Pengembangan	73
D. Desain Uji Coba Produk	76

E. Jenis Data	78
F. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	78
G. Validasi Instrumen	84
H. Teknik Analisa Data	86
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	88
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	88
1. Hasil Analisis Kebutuhan	88
2. Deskripsi <i>Draf</i> Awal Model Media Pembelajaran	90
3. Hasil Validasi Ahli (<i>Expert Judgment</i>)	97
4. Analisis Data Evaluasi dari Validator	98
5. Revisi <i>Draft</i> Awal Model Permainan	99
B. Hasil Uji Coba Produk	103
1. Hasil Uji Coba Skala Kecil	103
2. Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	104
3. Revisi Uji Coba Skala Kecil	105
4. Hasil Uji Coba Skala Besar	107
5. Analisis Data Uji Coba Skala Besar	108
C. Revisi Produk	109
1. Pengantar	109
2. Tampilan Model Media Pembelajaran Setelah Uji Coba Skala Besar	110
D. Produk Akhir	111
a. Hasil Uji Keefektifan Model Media Pembelajaran	112
b. Pembahasan Produk	114
E. Keunggulan dan Kelemahan Produk yang Dikembangkan	117
F. Keterbatasan Penelitian	118
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	108
A. Simpulan tentang Produk	119
B. Saran Pemanfaatan Produk	120
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	120
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Pengetahuan dan Keterampilan Kurikulum Darurat ..	44
Tabel 2. Kisi-kisi untuk Ahli Materi	79
Tabel 3. Kisi-kisi untuk Ahli Media	80
Tabel 4. Kisi-kisi untuk Ahli Bahasa	81
Tabel 5. Kisi-kisi untuk Peserta Didik	82
Tabel 6. Kisi-Kisi Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa	83
Tabel 7. Kisi-kisi Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa	84
Tabel 8. Interpretasi Nilai r	85
Tabel 9. Kualifikasi Hasil Observasi dan Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	87
Tabel 10. Data Uji Coba Skala Kecil	104
Tabel 11. Data Uji Coba Skala Besar	108
Tabel 12. Data Uji Efektivitas	112
Tabel 13. Hasil Analisis Angket Motivasi Awal Belajar Siswa	113
Tabel 14. Hasil Analisis Observasi Motivasi Belajar Siswa	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian	70
Gambar 2. Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development (R&D)</i>	76
Gambar 3. Tampilan Halaman Pembuka pada <i>Draft Awal Produk</i>	91
Gambar 4. Tampilan Halaman <i>Login</i> pada <i>Draft Awal Produk</i>	92
Gambar 5. Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> pada <i>Draft Awal Produk</i>	92
Gambar 6. Tampilan Halaman Info Pengembang pada <i>Draft Awal Produk</i>	92
Gambar 7. Tampilan Halaman Sasaran Tujuan Pembelajaran pada <i>Draft Awal</i>	93
Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Belajar pada <i>Draft Awal Produk</i>	93
Gambar 9. Tampilan Pendahuluan Materi pada <i>Draft Awal Produk</i>	93
Gambar 10. Tampilan Halaman Materi Kebugaran pada <i>Draft Awal Produk</i>	94
Gambar 11. Tampilan Halaman Definisi Kebugaran pada <i>Draft Awal Produk</i>	94
Gambar 12. Tampilan Halaman Komponen Kebugaran pada <i>Draft Awal Produk</i>	94
Gambar 13. Tampilan Halaman Manfaat Kebugaran pada <i>Draft Awal Produk</i>	95
Gambar 14. Tampilan Halaman Faktor Kebugaran pada <i>Draft Awal Produk</i>	95
Gambar 15. Tampilan Halaman Bentuk Latihan pada <i>Draft Awal Produk</i>	95
Gambar 16. Tampilan Halaman Referensi pada <i>Draft Awal Produk</i>	96
Gambar 17. Tampilan Kuis Interaktif pada <i>Draft Awal Produk</i>	96
Gambar 18. Tampilan Soal Kuis Kebugaran pada <i>Draft Awal Produk</i>	96
Gambar 19. Tampilan Hasil Kuis Interaktif pada <i>Draft Awal Produk</i>	97
Gambar 20. Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Setelah Revisi <i>Draft Awal</i>	100

Gambar 21. Tampilan Halaman Informasi Setelah Revisi <i>Draft</i> Awal	101
Gambar 22. Tampilan Halaman Menu Belajar Setelah Revisi <i>Draft</i> Awal ...	101
Gambar 23. Tampilan Materi Permainan Bola Besar Setelah Revisi <i>Draft</i> Awal	101
Gambar 24. Tampilan Materi Permainan Bola Kecil Setelah Revisi <i>Draft</i> Awal	102
Gambar 25. Tampilan Materi Aktivitas Atletik Setelah Revisi <i>Draft</i> Awal ...	102
Gambar 26. Tampilan Materi Aktivitas Bela Diri Setelah Revisi <i>Draft</i> Awal	102
Gambar 27. Tampilan Materi Kebugaran Jasmani Setelah Revisi <i>Draft</i> Awal	103
Gambar 28. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi <i>Draft</i> Awal	103
Gambar 29. Tampilan Halaman <i>Opening</i> Setelah Revisi Uji Coba Skala Kecil	107
Gambar 30. Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Setelah Revisi Uji Coba Skala Kecil	107
Gambar 31. Tampilan Halaman <i>Opening</i> Setelah Revisi Uji Coba Skala Kecil	111
Gambar 32. Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Setelah Revisi Uji Coba Skala Kecil	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	128
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi instrumen	129
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi instrumen	132
Lampiran 4. Instrumen Penelitian	134
Lampiran 5. Data Penelitian	142
Lampiran 6. Foto Penelitian	147

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 menyatakan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan potensi diri secara optimal baik secara afektif, kognitif, dan psikomotor yang salah satunya selama ini dilakukan secara terstruktur dan terprogram melalui proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan kesadaran, serta keterampilan sosial.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional (Rosdiani, 2013:23). Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan proses pendidikan yang mengutamakan pemanfaatan aktivitas jasmani sebagai tujuan. Aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan dipilih dan direncanakan secara sistematis untuk mencapai

tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peran yang sangat penting bagi peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Wabah Coronavirus Disease (Covid-19) yang melanda lebih dari 200 negara di dunia, telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Masa pandemi covid-19 membawa hambatan yang sangat kompleks pada penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Nopiyanto et al., 2020). Mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah Indonesia telah mengeluarkan kebijakan salah satunya melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Sesuai dengan kebijakan tersebut, pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (dalam jaringan) atau online (Herliandry et al., 2020). Pembelajaran *online* di masa pandemi adalah bagian dari upaya meningkatkan kewaspadaan terhadap penyebaran virus covid-19 (Nuryana, 2020).

Ruang lingkup pendidikan jasmani Sekolah Dasar menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 meliputi: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air atau akuatik, pendidikan luar kelas, dan kesehatan (BSNP, 2006: 208). Melalui ketujuh aktivitas tersebut pendidikan jasmani tidak mungkin dapat berfungsi seperti yang

diharapkan, apabila tidak tercukupi frekuensi dan intensitas minimalnya, apalagi di masa pandemi covid-19 yang mengharuskan pelaksanaan pembelajaran. Pendidikan jasmani harus dilaksanakan sebagai upaya untuk menumbuh kembangkan kebiasaan hidup sehat melalui aktivitas yang menarik perhatian dan minat siswa, sehingga aktivitas jasmani dijadikan sebagai budaya dan kebutuhan.

Materi pembelajaran disusun secara berjenjang dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang ringan ke yang berat, dari yang mudah ke yang sulit. Inovasi pembelajaran harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Berbagai pendekatan dan strategi dilakukan guru untuk lebih memberdayakan potensi siswa terutama saat pandemi dimana pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan secara daring. Menghadapi era revolusi 4.0 diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya melalui pendidikan. Pendidikan pada masa sekarang mengacu pada kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi pada era global saat ini dapat dirasakan kemajuannya semakin pesat. Kemajuan dari teknologi ini akibat dari kebutuhan manusia yang menuntut efektifitas penggunaannya. Seiring semakin banyaknya kebutuhan manusia saat ini akan membutuhkan pemikiran baru untuk dapat mewujudkan segala kebutuhan-kebutuhan tersebut yang mencakup segalanya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah maupun di lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Hujair dalam (Muhson, 2010: 1) berpendapat bahwa dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, hal tersebut mengakibatkan perubahan dan juga pergeseran

paradigma pendidikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era globalisasi ini.

Saat ini masih sangat sedikit upaya untuk mengembangkan konten-konten pembelajaran. Kebanyakan konten pembelajaran masih dijelaskan secara lisan. Hal ini memunculkan adanya kebutuhan untuk pengembangan konten pembelajaran berbasis multimedia berupa media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan unsur audio dan juga visual. Audio-visual adalah pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain: a) mudah dikemas dalam proses pembelajaran; b) lebih menarik untuk pembelajaran; dan c) dapat diperbaiki setiap saat (Dewi et al., 2018: 1).

Selama pandemi COVID-19, sistem pembelajaran daring menjadi hal yang umum dilakukan. Untuk membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang mudah digunakan dan interaktif (Prayitno, 2020). Menurut (Cai et al., 2020) *Physical education (PE) teaching will not be too beneficial. In the proposed PE, it is necessary to continuously innovate the content, methods, and means of teaching. In PE teaching, students' interest in learning should be continuously cultivated so that they can be motivated to participate in physical exercise. With the development of information technology, the school's educational curriculum and teaching methods have also been greatly affected. Modern communication technology, because of the Internet and mobile 4G, has led to breakthrough developments in PE and sports*

in schools, an intelligent vision based on intelligent vision technology. Pengajaran pendidikan jasmani (PE) tidak akan terlalu bermanfaat. Dalam PPA yang diusulkan, perlu dilakukan inovasi konten, metode, dan sarana pengajaran secara terus menerus. Dalam pembelajaran penjas, minat belajar siswa harus terus dipupuk agar dapat termotivasi untuk mengikuti senam jasmani. Dengan perkembangan teknologi informasi, kurikulum pendidikan dan metode pengajaran sekolah juga sangat terpengaruh. Teknologi komunikasi modern, karena Internet dan 4G seluler, telah menyebabkan perkembangan terobosan dalam olahraga dan olahraga di sekolah, visi cerdas berdasarkan teknologi visi cerdas.

Berdasarkan observasi, covid-19 mengakibatkan perubahan proses pembelajaran sejak bulan Maret 2020 sekolah sempat dihentikan selama 2 minggu. Proses pembelajaran mengalami perubahan dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam jaringan (Daring). Proses pembelajaran tersebut sangatlah baru baik bagi pengajar dan peserta didik. Pemerintah juga mengusahakan banyak cara dari kehadiran program “Belajar Di Rumah” pada stasiun televisi nasional (TVRI), hingga pembagian kuota gratis bagi guru/pengajar dan peserta didik untuk berlangsungnya proses pembelajaran. Guru juga gencar mencari cara agar proses pembelajaran tetap terlaksana dapat berlangsung baik melalui media sosial dan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan PJOK. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dapat dilaksanakan berbagai cara melalui grup Whatsapp (WA), Google Classroom, Zoom, Google Meet, Quizizz, dan lain-lain. Tetapi masih banyak guru dan peserta didik yang

mengalami kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Hasil dari pertemuan MGMP PJOK SMP di Kota Metro yaitu beberapa guru mengalami kendala pada proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan penguasaan teknologi, begitupun dengan peserta didik. Beberapa peserta didik juga belum mampu menguasai teknologi yang digunakan pada proses pembelajaran di masa pandemi, sehingga beberapa guru yang mampu menguasai teknologi harus memberikan penjelasan tata cara pembelajaran secara online. Berdasarkan hasil survei pembelajaran PJOK yang dilakukan oleh guru PJOK SMP di Kota Metro pada masa pandemi Covid-19 yaitu sebanyak 15% menggunakan video conference, 25% memberikan quiz online, 35% memberikan contoh video olahraga dari berbagai sumber, dan 25% memberikan tugas online. Interaksi pembelajaran daring yang dilakukan paling banyak dilakukan oleh guru yaitu dengan metode *live chat* via grup Whatsapp dan Google Classroom, guru mengirimkan tautan artikel ataupun uraian materi kemudian mempersilahkan siswa membaca materi dan diakhiri dengan pemberian tugas ataupun kuis untuk dikerjakan siswa. Hal ini ternyata berakibat pada rendahnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran daring dengan metode tersebut. Siswa hanya rajin mengisi absensi online saja namun kemauan untuk membaca materi dan mengerjakan tugas ataupun mengerjakan kuis rendah.

Sebuah contoh permasalahan lain menurut (Prayitno, 2020) pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 dimana sebagian besar pembelajaran sudah dilakukan secara daring, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan belajar

matematika, salah satunya siswa kelas VIII-C SMPN 1 Mojo Kediri tahun ajaran 2019/2020. Dengan menggunakan metode wawancara dengan fasilitas *chatting*, 73% dari siswa kelas VIII-C tahun ajaran 2019/2020 mengeluhkan tidak adanya media interaktif dan sumber daya manusia penunjang seperti Lembaga Bimbingan Belajar (LBB) sehingga siswa menjadi terbatas dalam mendapatkan tambahan belajar yang dapat mengakomodasi komunikasi dua arah dengan siswa. Berdasarkan Mardianto dkk dalam (Prayitno, 2020) motivasi siswa mengikuti LBB adalah mendapatkan bantuan belajar matematika, khususnya ketika mendapatkan penugasan dari guru, dan menjelang evaluasi yang diberikan oleh guru.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar (Arda, 2013).

Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif banyak dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi. Software untuk membuat media pembelajaran yang unik dan kreatif saat ini telah banyak tersedia dengan cara penggunaannya yang mudah, diantaranya yaitu *macromedia flash*, *microsoft powerpoint*, *articulate storyline*, dan masih banyak lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Erfayliana, et al., (2022) mengembangkan media pembelajaran

multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran PJOK kelas IV SD/MI, dinyatakan sangat layak dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Hasil pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang dapat digunakan dalam belajar pada jenjang sekolah dasar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ulandari, et al., (2022) menghasilkan media pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *articulate storyline* pada mata pelajaran informatika materi kolaborasi dalam masyarakat digital di kelas VII SMP LKIA Pontianak. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor sebesar 77,3 atau masuk dalam kategori layak, validasi oleh ahli materi diperoleh sebesar 75, atau masuk dalam kategori layak, dan validasi angket respon siswa memperoleh skor sebesar 73,6 atau masuk dalam kategori layak. Kemudian penelitian oleh Adi et al., (2021) yang mengembangkan bahan ajar permainan bola basket bertujuan menyediakan sumber belajar berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* kepada siswa dan guru agar dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif yang dapat mengembangkan pola pikir, kemauan belajar, perhatian agar mendapatkan hasil pembelajaran lebih baik khususnya kepada siswa kelas XI. Berdasarkan beberapa kebaruan penelitian tersebut diketahui bahwa *articulate storyline* terbukti layak digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada siswa SD, SMP, maupun SMA, baik mata pelajaran PJOK maupun mata pelajaran Informatika.

Keuntungan yang dirasakan dari multimedia interaktif dibandingkan dengan

metode pengajaran tradisional ada beberapa, salah satunya menurut Bennett dan Brennan adalah sebagai bagian dari program pendidikan jarak jauh. Hal ini juga memiliki potensi untuk memberikan kemajuan yang lebih kepada siswa dan membantu mereka yang membutuhkan perhatian lebih. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk bekerja pada kecepatan mereka sendiri (Arda, 2013). Penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline*, yang berisi konten permainan berbasis digital yang melibatkan rasa ingin tahu, tantangan, relaksasi dan efek kegembiraan (Horzum dalam Setyaningsih et al., 2020).

Masalah yang muncul pada pembelajaran daring tersebut harus dilakukan suatu pemecahan terhadap permasalahan yang dihadapi dengan pengembangan media pembelajaran interaktif pendidikan jasmani di masa pandemi Covid-19. Sehingga diharapkan guru dan siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran secara interaktif melalui media pembelajaran, khususnya dalam hal ini menggunakan *articulate storyline*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minimnya fasilitas pembelajaran yang tentunya membuat guru menjadi kesulitan menyampaikan pembelajaran secara daring.
2. Adanya siswa yang kurang percaya diri saat proses pembelajaran daring sehingga kurang aktif dan bahkan ada yang tidak ikut pembelajaran.
3. Rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan jenuh dengan proses pembelajaran jarak jauh.

4. Terbatasnya media pembelajaran yang bisa membuat para siswa punya motivasi yang baik.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan penulis, maka penulis membatasi pada salah satu permasalahan, yaitu tentang pengembangan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, untuk memberikan arah yang jelas dalam penelitian ini perlu dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Komponen apa saja yang dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline*?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk siswa SMP kelas VII?
3. Apakah media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* itu efektif untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk siswa SMP kelas VII yang meliputi penjelasan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator pembelajaran disajikan berupa materi teks, materi gambar, materi audio dan video/animasi, serta kuis interaktif atau berbasis *game*.

2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* yang layak untuk siswa SMP kelas VII melalui tahap-tahap proses validasi oleh ahli bahasa, ahli IT, dan ahli media.
3. Menguji efektivitas media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk dalam penelitian ini memiliki spesifikasi, yaitu sebuah link di Google Drive yang dapat diakses secara *online* dan sebuah *compact disk* (CD) yang dapat diakses secara *offline* disertai video tutorial tentang penggunaan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* yang akan dikemas dalam bentuk program aplikasi dengan konten yang memuat sebagai berikut :

1. Komponen strategi pembelajaran PJOK terdiri dari :
 - a. Pendahuluan yang meliputi penjelasan singkat Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator pembelajaran yang akan dipelajari dalam multimedia interaktif.
 - b. Penyajian materi berupa materi teks, materi gambar, materi video/animasi, materi audio.
 - c. Penyajian latihan berupa kuis interaktif atau berbasis *game*.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat secara teoritis

Adanya konsep baru tentang pengembangan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* yang bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat secara praktis

a. Guru pendidikan jasmani

1) Konsep media pembelajaran interaktif PJOK yang ada, bisa digunakan oleh para guru pendidikan jasmani sebagai bahan dalam memberikan proses pembelajaran kepada siswa, terkhusus pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar.

b. Bagi peserta didik

- 1) Siswa bisa lebih termotivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- 2) Siswa bisa mengikuti pembelajaran PJOK sesuai dengan kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Siswa juga bisa menggunakan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* ini untuk dijadikan panduan dalam melakukan aktivitas jasmani.

c. Bagi sekolah

1) Dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada siswa khususnya dan kepada masyarakat pada umumnya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan hasil adopsi dari materi pembelajaran PJOK ke dalam media digital yang memungkinkan pengakses media dapat menentukan/memilih berbagai menu belajar dalam materi tersebut. Media pembelajaran ini dikembangkan karena media ini dapat dijalankan dengan tidak terlalu terlalu menggunakan banyak kuota data internet bahkan terdapat juga versi *offline* menggunakan *compact disk*, alat yang digunakan untuk menyusun media menggunakan *Articulate Storyline* dimana tersedia berbagai fitur untuk menggabungkan huruf, gambar, video, audio menjadi tampilan objek interaktif serta pembuatan kuis dengan sistem koreksi otomatis. Sebuah pembelajaran yang diselenggarakan dengan media yang menarik itu bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Jadi media pembelajaran ini nantinya bisa berguna bagi guru sebagai referensi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII.

2. Keterbatasan

Keterbatasan dari penelitian ini yaitu bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini tidak bisa dijalankan jika:

- a. Siswa tidak memiliki perangkat android, laptop ataupun komputer untuk mengakses media pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran

Menurut Ramdan Pelana (2012: 191), pembelajaran adalah membangun pengalaman belajar siswa dengan berbagai keterampilan proses sehingga mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru. Kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang paling penting dalam implementasi kurikulum. Untuk mengetahui apakah pembelajaran itu efektif atau efisien, dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran. Untuk itu pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dituntut untuk mengetahui bagaimana membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Heri Rahyubi (2012: 6) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (pembelajar).

Ciri utama kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar lainnya. Ciri lain dari pembelajaran adalah merupakan suatu sistem, yang didalamnya terdapat komponen-komponen seperti: tujuan, materi/bahan ajar, metode pengajaran,

media, evaluasi, siswa, dan guru. Selanjutnya menurut Hilda Karli (2012: 57), pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sehingga siswa mengalami perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman belajar. Siswa tidak belajar pada batasan tatap muka di kelas saja tetapi lebih luas lagi seperti belajar menggunakan bahan cetak, program televisi maupun audio. Peranan guru sebagai teman, motivator, fasilitator, dan penuntun. Secara aktif siswa terlibat baik berpikir maupun bertindak dalam sebuah pengalaman yang dapat memberi makna bagi hidupnya di masyarakat. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sehingga siswa mendapatkan pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan baru.

2. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif

Media secara umum merupakan suatu perantara dalam pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “Medium”, secara harfiah kata tersebut memiliki arti perantara, tengah atau pengantar. Sementara media dalam bahasa Arab memiliki arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kata pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaktif adalah sifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif.

Menurut Sukoco, Arifin, Sutiman, & Wakid (2014: 2) pembelajaran sebagai proses komunikasi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam rangka

menyampaikan pesan tertentu. Menurut Sugihartono,dkk (2007: 80) pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Menurut Association for Educational Communications and Technology (AECT) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Sedangkan menurut Miarso dalam Sudatha & Tegeh (2009: 8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain.

3. Hakikat Media Berbasis *Articulate Storyline*

a. Pengertian Media Berbasis *Articulate Storyline*

Menurut Umi Proboyekti (2009:1) “*software* atau *computer software* atau perangkat lunak komputer adalah suatu program yang membuat komputer mengerjakan tugas tertentu”. *Software* merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer, data yang disimpan bisa berupa program ataupun intruksi yang akan dijalankan oleh perintah. *Software* atau perangkat lunak adalah program yang digunakan semua bentuk komputer. *Software* memiliki dua

peran, disatu sisi berfungsi sebagai sebuah produk dan disisi lain sebagai pengontrol pembuatan sebuah produk. Sebagai produk, *software* mengantarkan potensi perhitungan yang dibangun oleh *software* komputer. *Software* merupakan *transformer* informasi yang memproduksi, mengatur, memperoleh, memodifikasi, menampilkan atau memancarkan informasi. Sedangkan peran sebagai pengontrol yang dipakai untuk mengantarkan produk, *software* berlaku sebagai dasar untuk kontrol komputer (sistem operasi), komunikasi informasi (jaringan), dan penciptaan serta kontrol dari program- program lain (peranti dan lingkungan *software*).

Bahan ajar dengan tampilan terbaik akan memudahkan guru saat daring, misalnya dalam bentuk file modifikasi menggunakan *Articulate Storyline*. Perangkat lunak tersebut berfitur lengkap dan mudah dipakai pemula karena cara kerja *Articulate* hampir sama seperti *Power Point* namun lebih kreatif, komperhensif, dan punya banyak jenis font, sehingga cocok untuk pembuatan dan pengembangan media pembelajaran (Mudinillah, 2021, hlm 103). Sebetulnya perusahaan *Articulate* sudah meluncurkan banyak versi salah satunya *Articulate Storyline 3*, namun masih banyak kalangan masyarakat pendidikan yang belum mengenal *software* ini walaupun memiliki tampilan mirip *Power Point* dari perusahaan *Microsoft* (Khusnah dkk., 2020).

Articulate Storyline adalah alat untuk membuat media pembelajaran elektronik yang powerful dan cukup mudah untuk pemula. Aplikasi ini menggunakan slide dengan antarmuka yang sudah tidak asing lagi (David et al., n.d.). *Articulate Storyline* pada dasarnya merupakan sebuah aplikasi yang dapat

digunakan untuk membuat presentasi. Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik. Sehingga dapat menarik peserta yang mengikuti presentasi tersebut (Pratama, 2019). Fitur Articulate Storyline yang lengkap layaknya flash dengan interface semudah Power Point menjadikan Articulate Storyline dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif (Yasin & Ducha, 2017). Aplikasi ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character dan lain-lain yang mudah digunakan.

Suhailah dkk., (2021) mengatakan, tujuan *Articulate Storyline* dipilih untuk membuat multimedia interaktif, selain untuk menyampaikan konsep abstrak, software ini dapat mendukung situasi pembelajaran yang kondusif, peserta didik fokus terhadap diskusi materi tetapi tidak mengurangi rasa antusias terhadap pembelajaran, respon yang diberikan setelah pembelajaran pun sangat bagus.

Dengan demikian aplikasi Articulate Storyline merupakan sebuah alat (aplikasi atau software) yang bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran elektronik yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif. Untuk itu perlu dipelajari bagaimana cara merencanakan sebuah storyline project, menciptakan sebuah presentasi dengan menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda, bekerja dengan berbagai media seperti audio dan video, serta menggunakan fasilitas Storyline quiz kemudian publikasikan project yang telah dibuat. Articulate Storyline dapat dipublikasikan ke berbagai output, seperti html5, CD, LMS dan Web Content. Slogan Start Faster, Work Smarter, Get Inspired dan Connect With Learners,

Articulate Storyline menjanjikan bisa menghasilkan presentasi yang lebih baik dan komprehensif serta kreatif. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan timeline, maka bisa membuat presentasi yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga. Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, dan kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik, sehingga dapat menarik pula peserta yang mengikuti presentasi tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak (*software*) atau lebih dikenal juga dengan sebutan program adalah deretan instruksi yang digunakan untuk mengendalikan komputer sehingga komputer dapat melakukan tindakan sesuai yang dikehendaki pembuatnya. Salah satu contoh perangkat lunak yaitu *Articulate Storyline*.

b. Kelebihan dan Kekurangan Articulate Storyline

Articulate Storyline memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Berikut ini beberapa kelebihan yang diambil dari website articulate.com diantaranya:

- (1) Antarmuka atau menu pada aplikasi ini sangat mirip dengan fitur yang ada pada Ms Power Point jadi sudah tidak asing lagi sehingga akan mudah dipelajari bagi para pemula yang telah memiliki dasar membuat media menggunakan Ms Power Point.
- (2) Aplikasi ini mendukung pembelajaran berbasis Game karena bersifat Interaktif.
- (3) Konten dapat berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan

video.

(4) Hasil publikasi dapat dijalankan melalui:

- (a) Desktop, berupa berkas aplikasi (.exe)
- (b) Web browser, berupa berkas HTML5
- (c) Smartphone Android, dengan mengkonversinya menjadi APK
- (d) LMS (Learning Management System) seperti Moodle

(5) Memiliki ukuran berkas hasil publikasi maupun konversi APK yang relatif kecil sehingga ringan dipasang di smartphone.

(6) Kemudahan fungsi trigger atau navigasi tombol tanpa perlu pengkodean yang sulit. Dapat dikatakan bisa dilakukan oleh pemula yang ingin belajar dalam membuat aplikasi ini.

Disamping kelebihanannya, Articulate Storyline memiliki kekurangan sebagai berikut yaitu:

(1) Tampilan media ketika dijalankan di smartphone tidak bisa benar-benar full screen. Jadi masih ada margin kira-kira 1-3 pixel dari batas layar smartphone. Namun dari sisi konten, semua dapat dijalankan dengan baik.

(2) Jika menggunakan backsound pada media, maka backsound akan dijalankan hanya pada slide/layer dimana media tersebut ditambahkan. Namun jika ingin backsound dijalankan sepanjang media, teman-teman dapat menambahkan script tertentu untuk menyiasatinya.

(3) Aplikasi masih jarang digunakan dalam pembuatan multimedia karena membutuhkan spesifikasi komputer yang mumpuni dalam menjalankannya.

c. Pemanfaatan Articulate Storyline pada Pembelajaran PJOK

Articulate Storyline sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. *Articulate Storyline* dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih kondusif. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dengan menggunakan media yang di dalamnya terdapat tutorial ataupun video dapat membangkitkan minat dan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar. Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu meningkatkan dalam memahami materi pelajaran, serta menyajikan materi secara menarik dan terpercaya (Arsyad, 2017). Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat menjadi pembangkit motivasi siswa dan rangsangan terhadap kegiatan belajar siswa jika penggunaannya direncanakan pemanfaatannya secara tepat. Selain sebagai penunjang proses belajar mengajar dan sebagai pembangkit motivasi siswa, multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* juga dapat bermanfaat sebagai media untuk menambah dan memperluas pengetahuan di dalam kelas yang memberi informasi akurat dan terbaru, sehingga dapat membantu siswa untuk bersikap, berpikir, dan berkembang lebih lanjut serta memberi motivasi yang tinggi (Rafmana & Chotimah, 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*, siswa mendapatkan gambaran materi sangat jelas karena di dalamnya terdapat materi yang dikemas berupa teks, gambar, animasi, audio, dan video. *Articulate Storyline* dapat menciptakan kelas yang unik dan dapat mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena materi dilengkapi kuis yang dapat langsung

dikerjakan dan tanpa menunggu koreksi jawaban dari guru, sebab skor telah otomatis muncul dari sistem. Dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline, khususnya mata pelajaran matematika akan lebih interaktif dan menarik perhatian siswa, kualitas belajar siswa akan meningkat, dan jumlah waktu mengajar dapat dikurangi. Multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline dibutuhkan dalam pembelajaran karena (Rafmana & Chotimah, 2018):

(1) Multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan inovasi serta kreativitas pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan di tengah kesibukan guru. (2) Multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru. Salah satu faktor yang menunjang pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, dan melahirkan semangat siswa untuk lebih rajin lagi dalam belajar.

4. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Menurut James A. Baley & David A. Field dalam Freeman (2001: 5), pendidikan jasmani adalah suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuscular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani. Menurut Wawan S. Suherman (2004: 23), pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. Menurut Rusli Lutan dalam Anin Rukmana (2008: 2), pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual, dan emosional.

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 (BSNP, 2006: 207), pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir 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. Menurut Freeman (2015: 8), *physical education is concerned with the development or education of each person, both of their physical body and through physical means*. Maksud pendapat tersebut yaitu pendidikan jasmani berkaitan dengan pengembangan atau pendidikan setiap orang, baik dari tubuh fisik mereka dan melalui cara fisik. Menurut Pike (2009:8), *physical education is a sequential, developmentally appropriate educational experience that engages students in learning and understanding*

movement activities that are personally and socially meaningful, with the goal of promoting healthy living. When provided with an appropriate Physical Education curriculum, instruction and learning experiences, students develop a broad spectrum of movement skills, personal and social skills, knowledge, motivation and confidence to engage in healthy activity throughout their lives. Maksudnya yaitu pendidikan jasmani adalah sekuensial, sesuai dengan tahapan perkembangan pengalaman pendidikan yang melibatkan siswa dalam belajar dan kegiatan pemahaman gerakan yang bermakna pribadi dan sosial, dengan tujuan mempromosikan hidup sehat. Ketika diberikan dengan kurikulum Pendidikan Jasmani yang sesuai, instruksi dan pembelajaran pengalaman, siswa mengembangkan spektrum yang luas dari keterampilan gerakan, keterampilan pribadi dan sosial, pengetahuan, motivasi dan kepercayaan diri untuk terlibat dalam aktivitas yang sehat sepanjang hidupnya. Menurut Houston & Kulinna (2014: 20), *physical education has been an integral part of the school curriculum for more than 100 years.* Artinya yaitu pendidikan jasmani telah menjadi bagian integral dari kurikulum sekolah selama lebih dari 100 tahun.

Seperti diketahui, dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain pendidikan, yaitu: psikomotor, afektif, dan kognitif. Beberapa ahli dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga, Syer & Connolly dalam Freeman (2001: 7), menyebutkan hal senada bahwa “tubuh adalah tempat bersemayamnya pikiran.” Ada unsur kesatuan pemahaman antara tubuh dengan pikiran. Sudianto (Bakhrul Ulum, 2013: 15) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui gerak insan (*human movement*) dan pengalaman nyata

melalui interaksi badan dengan lingkungan (*body experience*) untuk mencapai tujuan pendidikan yang bersifat menyeluruh, yaitu mencakup dimensi fisik, intelektual, emosional, sosial, moral, dan estetika.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah aktivitas psikomotorik yang dilaksanakan atas dasar pengetahuan (kognitif), dan pada saat melaksanakannya akan terjadi perilaku pribadi yang terkait dengan sikap (seperti kedisiplinan, kejujuran, percaya diri, ketangguhan) serta perilaku sosial (seperti kerjasama, saling menolong), atau pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, yang akan baik pelaksanaannya apabila didukung dengan pengetahuan tentang cara melakukannya, perilaku hidup sehat, aktif, akan mengembangkan sikap jujur, disiplin, percaya diri, tangguh, pengendalian emosi, kerjasama serta saling menolong.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 (BSNP, 2006: 208), Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih,
- 2) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik,
- 3) meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar,

- 4) meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan,
- 5) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis,
- 6) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan,
- 7) memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Tujuan belajar pendidikan jasmani seperti yang dikemukakan oleh Bucher (Anin Rukmana, 2008: 3) adalah sebagai berikut:

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skill full*).
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Menurut Annarino (Bakhrul Ulum, 2013: 16), ada 4 ranah atau domain tujuan pendidikan jasmani, meliputi:

- 1) Domain fisik; kekuatan, daya tahan dan kelentukan.
- 2) Domain psikomotor, kemampuan perseptual-motorik, dan keterampilan gerak dasar.
- 3) Domain kognitif atau perkembangan intelektual yang terdiri dari: pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan intelektual.
- 4) Domain afektif meliputi perkembangan personal, sosial, dan emosional.

Berdasarkan beberapa tujuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan gerak dan dapat tumbuh dan berkembang baik fisik maupun psikis seperti yang diharapkan.

c. Ruang Lingkup dan Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 (BSNP, 2006: 208), ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, keterampilan non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
- 2) Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- 3) Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat,

ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.

- 4) Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobic serta aktivitas lainnya.
- 5) Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- 6) Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- 7) Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan merupakan pendekatan dasar dalam proses perubahan perilaku. Agar pendidikan dapat disampaikan secara sistematis dan terukur maka perlu disusun ke dalam sebuah kurikulum. Kurikulum menurut Wawan S. Suherman (2004: 7) adalah pengalaman-pengalaman dan kegiatan-kegiatan yang direncanakan oleh sekolah dengan tujuan untuk memodifikasi perilaku siswa menuju perilaku yang diharapkan. Kurikulum merupakan suatu pedoman atau cetak biru pengalaman (materi) belajar yang memungkinkan siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan. Masnur (2008: 1) mengungkapkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan,

isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Saat ini kurikulum yang digunakan di SMP adalah K13 (Kurikulum 2013). Masnur (2008: 17) menyatakan bahwa KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan/sekolah. KTSP yang diberlakukan secara bertahap mulai tahun ajaran 2006 memberikan keleluasaan kepada guru dan sekolah (lembaga tingkat satuan pendidikan) untuk mengembangkannya. Guru dan sekolah diberikan kebebasan untuk berkreasi dengan berpatokan pada Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang merupakan acuan utama bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum. Adapun silabus tentang SK dan KD pendidikan jasmani tentang penelitian ini (BSNP, 2006: 221) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. SK dan KD Kurikulum 2006 (KTSP)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Kelas VII	
1. Memahami berbagai gerak dasar permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	1.1 Memahami gerak dasar salah satu permainan bola besar dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**) 1.2 Memahami gerak dasar salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**) 1.3 Memahami koordinasi gerak dasar dalam teknik lari, lempar, dan lompat dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai semangat, percaya diri, dan kejujuran**) 1.4 Memahami koordinasi gerak dasar dalam aktivitas bela diri dengan peraturan yang

	<p>dimodifikasi, serta nilai semangat, percaya diri, dan kejujuran**))</p> <p>1.5 Memahami koordinasi gerak dasar dalam aktivitas kebugaran jasmani dengan nilai semangat, percaya diri, dan kejujuran**))</p>
--	--

Di dalam penelitian ini standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan sebagai fokus penelitian adalah untuk kelas VII standar kompetensi (1) mempraktikkan berbagai gerak dasar permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kompetensi dasar (1.2) mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola besar dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**). Kemudian kelas VII standar kompetensi (6) mempraktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kompetensi dasar (6.1) mempraktikkan penerapan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan meliputi permainan & olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air,

pendidikan luar kelas, dan kesehatan.

5. Hakikat Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Berbicara pengertian motivasi maka akan bisa didapatkan pengertian dari berbagai pendapat. Menurut Mc. Donald (Sardiman, 2011: 73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Berdasarkan pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting, antara lain:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem "*neurophysiological*" yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa atau "*feeling*", afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi, dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Berdasarkan ketiga elemen tersebut, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu

perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan, dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Menurut Burton (2012: 7), *motivation is the act of getting someone to act on a situation*. Artinya, motivasi adalah tindakan mendapatkan seseorang untuk bertindak atas situasi. Ryan & Deci (2000: 54) *agree that motivated means that the person is moved to do a particular act. Motivation as the orientation of motivation concerns the underlying attitudes and goals that give rise to action*. Artinya Ryan & Deci setuju bahwa termotivasi berarti bahwa orang tersebut tergerak untuk melakukan tindakan tertentu. Motivasi sebagai orientasi motivasi menyangkut sikap yang mendasari dan tujuan yang menimbulkan tindakan. Menurut Oemar Hamalik (2012: 173), motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat. Istilah motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan ke arah tujuan tertentu dimana sebelumnya tidak ada gerakan menuju ke arah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan insentif di luar diri individu atau hadiah. Sukirno (2012: 73) mengatakan bahwa motivasi merupakan daya dorong (*driving force*) yang menyebabkan orang dapat berbuat sesuatu untuk mencapai tujuan yang dikehendaki dan mendapatkan kepuasan bila tujuan tersebut telah tercapai.

Menurut Tutko A, Jack, Thomas dan Richard W (Sukirno, 2012: 73), motivasi menuju pada gejala yang melibatkan dorongan perbuatan terhadap tujuan

tertentu. Motivasi akan muncul dari dalam diri seseorang, tetapi kemunculannya akibat adanya rangsangan atau dorongan oleh adanya unsur lain berupa tujuan yang hendak dicapai. Menurut Peklaj & Puklek (2009: 148), *motivation plays a major role in students' academic work and in their achievement. It reflects in students' choices of learning tasks, in the time and effort they devote to them, in their persistence on learning tasks, in their coping with the obstacles they encounter in the learning process.* Motivasi memainkan peran utama dalam karya akademik siswa dan prestasinya. Hal ini mencerminkan pilihan siswa dalam tugas belajar, dalam waktu dan usaha yang dicurahkan, dalam ketekunan pada tugas-tugas belajar, dalam menghadapi rintangan saat proses pembelajaran.

Menurut Husdarta (2010: 31), motivasi adalah proses aktualisasi generator penggerak internal di dalam diri individu untuk menimbulkan aktivitas, menjamin kelangsungannya, dan menentukan arah atau haluan aktivitas terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Motivasi merupakan energi psikologis yang bersifat abstrak. Wujudnya hanya dapat diamati dalam bentuk manifestasi tingkah laku yang ditampilkannya. Motivasi sebagai proses psikologis adalah refleksi kekuatan interaksi antara kognisi, pengalaman, dan kebutuhan. Alderman (Monty, 2000: 71) mendefinisikan motivasi sebagai suatu kecenderungan untuk berperilaku secara selektif ke suatu arah tertentu yang dikendalikan oleh adanya konsekuensi tertentu dan perilaku tersebut akan bertahan sampai sasaran perilaku dapat dicapai.

Motivation is defined by self-determination theory as the reasons underlying behavior. Self-determination theory posits that there are different types of motivation that vary according to their level of self-determination (i.e., the extent to which a behavior is freely endorsed by individuals), which reflects

the aspect of quality of motivation. First, intrinsic motivation (IM) entails performing a behavior for reasons inherent to it, such as pleasure and satisfaction. Second, extrinsic motivation (EM) refers to doing something for reasons that are external to the activity itself. EM actually refers to a family of motivations that vary in their level of autonomy. There are behaviors whose underlying motivations have not been internalized by the person but rather are heteronomous (Ratelle, Guay, Vallerand, et al, 2007: 735).

Maksud dari pendapat tersebut yaitu motivasi didefinisikan oleh *self-determination* sebagai alasan yang mendasari perilaku. *Self-determination* berpendapat bahwa ada berbagai jenis motivasi yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat penentuan nasib sendiri (yaitu, sejauh mana perilaku yang bebas didukung oleh individu), yang mencerminkan aspek kualitas motivasi. Pertama, motivasi intrinsik (IM) memerlukan melakukan perilaku untuk alasan yang melekat untuk itu, seperti kesenangan dan kepuasan. Kedua, motivasi ekstrinsik (EM) mengacu pada melakukan sesuatu untuk alasan di luar kegiatan itu sendiri.

EM sebenarnya mengacu pada keluarga motivasi yang bervariasi dalam tingkat otonomi. Ada perilaku yang motivasi yang mendasari belum diinternalisasi oleh orang tetapi lebih merupakan *heteronomous*. Menurut Mageau & Vallerand (2003: 885), *because the activity is pleasant, intrinsically motivated athletes will engage in sport with a strong sense of volition. In contrast, extrinsic motivation implies that athletes engage in their sport not out of pleasure but for external outcomes that will result from activity participation*. Artinya yaitu karena kegiatan olahraga menyenangkan, atlet yang termotivasi secara intrinsik akan terlibat dalam olahraga dengan rasa kemauan yang kuat. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik menyiratkan bahwa atlet terlibat dalam olahraga tidak keluar dari kesenangan tetapi untuk hasil eksternal yang akan ditimbulkan dari

partisPJOKsi kegiatan.

Models of Intrinsic and Extrinsic Motivation (HMIEM) have outlined the mechanism. Through which autonomous-supportive behavior can lead to desired motivational outcomes. The fulfillment of the need for autonomy reflects a feeling like the origin of one's behavior. The need for competence is satisfied when individuals feel to interact effectively with their environment and feel competence by producing desirable results and preventing undesirable ones (Leptokaridou, E.T., Vlachopoulos, S.P., & Papaioannou, A.G. (2014: 2).

Model motivasi intrinsik dan ekstrinsik telah menggariskan mekanismenya. Melalui perilaku otonom yang mendukung dapat menghasilkan hasil motivasi yang diinginkan. Pemenuhan kebutuhan akan otonomi mencerminkan perasaan seperti asal mula perilaku seseorang. Kebutuhan akan kompetensi dipuaskan saat individu merasa berinteraksi secara efektif dengan lingkungannya dan merasa kompeten dengan menghasilkan hasil yang diinginkan dan mencegah hal yang tidak diinginkan.

Many discussions of motivation begin by making a distinction between intrinsic and extrinsic motivation. Intrinsic motivation is characterized as that which comes from within the individual. It inspires action even when there is no perceived external stimulus or reward. Extrinsic motivation, in contrast, provides incentive to engage in action which may not be inherently pleasing or engaging, but which may offer benefits in terms of perceived potential outcomes (Stirling, 2014: 2).

Banyak diskusi motivasi dimulai dengan membuat perbedaan antara intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik dicirikan sebagai apa yang datang dari dalam individu. Ini mengilhami tindakan meski tidak dirasakan eksternal. Stimulus atau imbalan. Motivasi ekstrinsik, sebaliknya, memberi dorongan untuk terlibat. Tindakan yang mungkin tidak secara inheren menyenangkan atau menarik, namun mungkin memberi manfaat dalam hal hasil potensial yang dirasakan. Menurut Erwin, H.E., Stellino, M.B., Beets, M.W., et.

al. (2013: 322), *intrinsic motivation refers to fully self-regulated behaviors that are performed for the activity's sake without external contingencies (e.g., interest or pleasure)*. Motivasi intrinsik mengacu sepenuhnya perilaku mengatur diri sendiri yang dilakukan untuk aktivitas tanpa eksternal kontinjensi (misalnya, minat atau kesenangan).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan daya dorong (*driving force*) yang menyebabkan orang dapat berbuat sesuatu untuk mencapai tujuan yang dikehendaki dan mendapatkan kepuasan bila tujuan tersebut telah tercapai.

b. Teori Motivasi

Yudrik Jahja (2011: 360) menjabarkan beberapa teori motivasi, antara lain sebagai berikut:

1) Teori dorongan (*drive theory*).

Teori ini digambarkan sebagai teori dorongan motivasi. Bahwa perilaku manusia (dan hewan) didorong ke suatu tujuan tertentu oleh suatu dorongan yang ada dalam diri. Secara umum, teori ini menyatakan bahwa jika pendorong (*driving state*) dari dalam digerakkan, maka individu akan didorong untuk melakukan tindakan-tindakan yang menuju ke (mencapai) suatu tujuan, dimana kemudian manusia akan merasakan kesenangan atau kepuasan. Dengan demikian, motivasi meliputi:

- a) Adanya pendorong.
- b) Tingkah laku yang mengarah ke tujuan.

c) Pencapaian tujuan.

d) Berkurangnya keadaan dorongan dan tercapainya kepuasan subjektif.

Proses ini berulang, sehingga dinamakan sebagai siklus motivasi.

2) Teori-teori insentif (*incentive theories*).

Ide dasar dari teori ini bahwa seseorang akan melakukan suatu tindakan atau perilaku apabila diberikan kepadanya suatu stimulus yang dapat memberikan kesenangan atau memuaskan dirinya. Teori insentif merupakan teori penarik (*pull theory*) dari motivasi, yaitu adanya objek- objek tujuan ini, dinamakan insentif. Tentu ini merupakan kebalikan dari teori dorongan. Suatu yang penting dari teori ini adalah individu akan cenderung (mengharapkan) adanya suatu stimulus yang menyenangkan atau disebut insentif positif, dan cenderung menghindari adanya insentif negatif. Dalam dunia kerja dewasa ini, sepertinya motivasi lebih banyak ditekankan pada insentif yang diharapkan daripada dorongan, misalnya upah, gaji, bonus, dan liburan.

3) *Opponent-process theory*.

Pandangan hedonistik mengenai motivasi mengatakan bahwa manusia akan termotivasi untuk melakukan perbuatan untuk mencapai tujuan yang dapat memberinya perasaan emosi yang menyenangkan dan menghindari ketidakbahagiaan. Teori proses lawan ini mendasarkan pada pandangan tersebut. Teori ini mempunyai cara-cara yang menarik dalam menjelaskan apa itu kesenangan dan ketidaksenangan. Karena itulah, teori ini digolongkan sebagai teori emosi. Dasar dari teori ini adalah motivasi emosional akan diikuti keadaan-keadaan sebaliknya. Sebagai contoh, perasaan senang dan bahagia mengikuti

perasaan sedih dan takut.

4) Teori tingkat optimal (*optimal-level theory*).

Secara umum, teori ini merupakan teori hedonistik yang mengatakan bahwa terdapat suatu tingkat kesenangan yang optimal atau terbaik. Teori ini disebut juga sebagai "*just-right theory*". Individu termotivasi untuk berperilaku sedemikian rupa untuk mempertahankan tingkat optimal tersebut. Sebagai contoh, jika tingkat kesibukan terlalu rendah orang akan mencari situasi untuk meningkatkan kesibukan, dan jika kesibukan terlalu tinggi dia akan melakukan tindakan untuk menurunkannya.

Selain beberapa teori motivasi di atas, di dalam kalangan para ahli teoritis (tokoh psikologi) juga muncul berbagai macam teori tentang motivasi. Adapun beberapa tokoh dan para ahli teori motivasi tersebut adalah sebagai berikut:

1) Teori dari McDonald.

Menurut McDonald (Yudrik Jahja, 2011: 362), motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari teori McDonald ini dapat disimpulkan bahwa perubahan energi yang terjadi pada diri manusia itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik, dimana manusia dapat mengembangkan motivasinya melalui kegiatan-kegiatan fisik yang positif dan melahirkan suatu rasa percaya diri pada manusia.

2) Teori dari Locke Home dan Hobbes.

Teori dari Locke Home dan Hobbes (Yudrik Jahja, 2011: 363) mengatakan bahwa segala perbuatan manusia entah disadari ataupun tidak disadari, entah itu

timbul dari kekuatan pada dasarnya mempunyai tujuan yang satu yaitu mencari hal-hal yang menyenangkan. Maka mengapa ketiga tokoh ini disebut pendukung dari teori hedonistik.

3) Teori dari Sigmund Freud.

Sigmund Freud adalah seorang psikoanalisis yang sangat tersohor, mengatakan bahwa tingkah laku manusia ditentukan oleh dua kekuatan dasar yaitu insting kehidupan dan insting kematian. Menurut Freud (Yudrik Jahja, 2011: 364), setiap manusia memiliki kekuatan bawaan dalam dirinya dan kekuatan inilah yang menyebabkan dan mengarahkan tingkah laku manusia sehingga dengan kekuatan yang ada dalam dirinya itu, maka timbul dan lahirlah motivasi yang dapat membangkitkan semangat.

4) Teori dari Abraham Maslov.

Menurut Abraham Maslov dalam Burton (2012: 8), *every person starts at the bottom of the pyramid and works to achieve the goals of the next layer working to the top sector. One is not able to move on to the next level of the pyramid until the needs of the first level are met. Once they move to the next level, those needs must be met and if they are not, then it is possible to fall back down the pyramid.* Menurut Abraham Maslov yang dikutip oleh Yudrik Jahja (2011: 364) tentang motivasi bahwa manusia memiliki tujuh hirarki motif, antara lain:

- a) Kebutuhan fisiologis antara lain udara, makan, minum, air, tidur, dan seks.
- b) Kebutuhan rasa aman dan keselamatan adalah merasa aman dan terlindungi (jauh dari bahaya).
- c) Kebutuhan cinta dan rasa memiliki.

- d) Kebutuhan akan penghargaan meliputi prestasi, mendapatkandukungan dan pengakuan.
- e) Kebutuhan kognitif seperti berupaya mengetahui dan menjelajah.
- f) Kebutuhan estetik berupa keserasian, keteraturan, dan keindahan.
- g) Kebutuhan aktualisasi.

Teori tersebut memberi gambaran bahwa seseorang atau semua orang memiliki motivasi masing-masing dimana dia dapat melihat sesuatu yang mampu membangkitkan minatnya sejauh dia memandang masa depannya yang sangat berkaitan erat dengan dirinya.

5) Teori dari Tyson and Carroll.

Teori Tyson dan Carrol (Yudrik Jahja, 2011: 365) mengungkapkan bahwa *one of the most common problems encountered by teacher the involves motivating the student to learn too frequently the teacher finds himself confronted with a student who will not become an active particPJOKnt in the protes or education who will not enter the arena of learning and engage in the instructional dialogue and who will not focus his mind on the problem or goal under consideration in the classroom, such a student merits the teacher's concern to the degree that a student is motivated to learn it is likely that he will learn by the same token to the degree that a student is not motivated to learn it is unlikely he will do so.*

Kenyataannya ada di antara anak didik yang tidak termotivasi untuk belajar atau tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pengajaran di kelas. Sebagian besar anak didik aktif dalam belajar bersama dan sebagian kecil anak didik dengan berbagai sikap dan perilaku yang terlepas dari kegiatan belajar di kelas. Kedua kegiatan

anak didik yang berbeda ini sebagai gambaran suasana kelas yang kurang kondusif. Guru tidak harus tinggal diam bila ada anak didik yang tidak terlibat secara langsung dalam belajar bersama, perhatian harus lebih diarahkan kepada mereka, usaha perbaikan harus segera dilakukan agar mereka bergairah dalam belajar.

Menurut Gillet, Vallerand & Lafreniere (2012: 77), *for instance, intrinsic motivation (or engaging in the activity for its own sake) has been found to facilitate conceptual learning, performance, school enjoyment, and both intentions and actual school persistence, while extrinsic motivation (or engaging in an activity to obtain an outcome separate from the activity) has been typically found to undermine such outcomes.* Misalnya, motivasi intrinsik (atau terlibat dalam kegiatan ini untuk kepentingan diri sendiri) telah ditemukan untuk memfasilitasi pembelajaran konseptual, kinerja, kenikmatan sekolah, dan kedua niat dan ketekunan sekolah yang sebenarnya, sedangkan motivasi ekstrinsik (atau terlibat dalam kegiatan untuk memperoleh hasil yang terpisah dari kegiatan tersebut) biasanya telah dimiliki.

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah sesuatu yang penting untuk dimiliki setiap peserta didik. Dalam kegiatan belajar-mengajar, apabila ada seorang siswa, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin tidak senang, mungkin sakit, ada masalah pribadi, dan lain-lain. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu. Bisa jadi itu disebabkan karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan

belajar. Keadaan semacam ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab-musababnya kemudian mendorong seorang siswa itu mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan kata lain, siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya, atau singkatnya perlu diberikan motivasi.

Motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dikatakan “keseluruhan”, karena pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar. Motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Ibaratnya seseorang itu menghadiri suatu ceramah, tetapi karena tidak tertarik pada materi yang diceramahkan, maka tidak akan memperhatikan apalagi mencatat isi ceramah tersebut. Seseorang tidak memiliki motivasi, kecuali karena paksaan atau sekedar seremonial. Seorang siswa yang memiliki intelegensi

cukup tinggi, boleh jadi gagal karena kekurangan motivasi.

Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Bergayut dengan ini maka kegagalan belajar siswa jangan begitu saja menyalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja guru yang tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk berbuat/belajar. Jadi tugas guru adalah bagaimana mendorong para siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi.

d. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Proses belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal, jika proses belajarnya ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Sardiman (2011: 85) mengemukakan setidaknya ada tiga fungsi motivasi dalam belajar:

- 1) mendorong manusia untuk berbuat, jadi penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- 3) menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuantersebut.

e. Ciri-Ciri Individu yang Mempunyai Motivasi Belajar

Ciri-ciri individu yang mempunyai motivasi belajar menurut Sardiman (Devi B. Puspitasari, 2012: 2), sebagai berikut.

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas. Individu yang tekun akan mampu bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan. Individu yang ulet memiliki sifat tidak lekas putus asa, tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin dan tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya
- 3) Mempunyai minat terhadap macam-macam masalah. Seseorang yang memiliki minat berbagai macam masalah berarti mempunyai keinginan yang besar untuk menyelesaikan masalah tersebut.
- 4) Perasaan senang saat bekerja. Individu yang merasa senang saat bekerja akan memiliki inisiatif dalam melakukan sesuatu, mampu mengambil keputusan dan mengatasi masalah sendiri tanpa bantuan orang lain.
- 5) Bosan pada tugas yang sifatnya rutin. Individu yang mudah bosan pada tugas yang sifatnya rutin tidak menyukai pekerjaan yang sifatnya berulang-ulang atau rutin tetapi lebih menyukai pekerjaan yang sifatnya inovasi atau mengalami perubahan dengan mencari kreatifitas.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya. Jika individu sudah merasa yakin terhadap suatu hal dengan menggunakan pikiran secara rasional dan dapat diterima serta masuk akal, maka individu tersebut pasti akan berusaha untuk mempertahankan pendapatnya dalam setiap situasi.
- 7) Tidak mudah melepas hal yang diyakini. Sesuatu yang menjadi keyakinan hidup dalam diri individu, apapun bentuk keyakinan itu tidak dengan mudah

dilepaskan, karena segala sesuatunya telah menjadi pedoman hidup bagi individu tersebut.

- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah belajar. Individu suka mencari tantangan atau segala sesuatunya yang membuat dirinya tertantang dan suka menyelesaikan masalah terhadap berbagai jenis permasalahan dengan pikiran yang kritis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek motivasi belajar terdiri dari ketekunan dalam menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, minat terhadap macam-macam masalah, perasaan senang saat bekerja, kebosanan pada tugas yang sifatnya rutin, kemampuan untuk dapat mempertahankan pendapatnya, keinginan untuk tidak mudah melepas hal yang diyakini serta kesenangan mencari dan memecahkan masalah belajar.

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Syah (Devi B. Puspitasari, 2012: 3), faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

1) Guru

Guru berperan penting dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa melalui metode pengajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru juga harus bisa menyesuaikan efektivitas suatu metode mengajar dengan mata pelajaran tertentu. Pada pelajaran tertentu guru harus menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan karena hal ini sangat berpengaruh terhadap salah satu tujuan dari belajar itu sendiri.

2) Orang tua dan keluarga

Tidak hanya guru di sekolah, orang tua atau keluarga di rumah juga

berperan dalam mendorong, membimbing, dan mengarahkan anak untuk belajar. Oleh karena itu, orang tua dan keluarga harus bisa membimbing, membantu, dan mengarahkan anak dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi dalam belajar. Saat merasa dapat memahami konsep-konsep dalam pelajaran, anak akan termotivasi untuk belajar.

3) Masyarakat dan lingkungan

Masyarakat dan lingkungan berpengaruh terhadap motivasi belajar pada anak masa sekolah. Lingkungan yang sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar adalah pengaruh dari teman sepermainan. Seorang anak yang rajin melakukan kegiatan belajar secara rutin akan mempengaruhi dan mendorong anak lain untuk melakukan kegiatan yang sama. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor guru, orang tua dan keluarga, dan masyarakat dan lingkungan.

g. Bentuk dan Cara Memberi Motivasi Belajar di Sekolah

Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar/pembelajaran. Dalam kaitan itu perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam. Tetapi untuk motivasi ekstrinsik kadang-kadang tepat, dan kadang-kadang juga kurang sesuai. Hal ini guru harus hati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi bagi kegiatan belajar pada anak didik. Sebab mungkin maksudnya memberikan motivasi tetapi justru tidak menguntungkan perkembangan belajar siswa.

Menurut Sardiman (2011: 92), ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu:

1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Tetapi ada juga, bahkan banyak siswa bekerja atau belajar hanya ingin mengejar pokoknya naik kelas saja. Ini menunjukkan motivasi yang dimilikinya kurang berbobot jika dibandingkan dengan siswa-siswa yang menginginkan angka baik. Namun demikian, semua itu harus diingat oleh guru bahwa pencapaian angka-angka seperti itu belum merupakan hasil belajar yang sejati atau hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang ditempuh oleh guru adalah bagaimana cara memberikan angka-angka yang dapat dikaitkan dengan *values* yang terkandung di dalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada para siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja yang didapatkan, tetapi juga keterampilan dan afeksinya.

2) Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.

3) Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau perdagangan, tetapi juga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

4) *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa sebagai subjek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

5) Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru adalah jangan terlalu sering (misalnya setiap hari) memberi ulangan, karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas. Dalam hal ini guru harus juga terbuka, maksudnya kalau akan ada ulangan harus diberitahukan kepada siswanya.

6) Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan

mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7) Pujian

Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberi pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

10) Minat

Motivasi sangat erat hubungannya dengan unsur minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat, sehingga tepatlah jika minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berlangsung lancar kalau

disertai dengan minat. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a) membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
- b) menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau.
- c) memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
- d) menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

11) Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan menjadi alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Di samping bentuk-bentuk motivasi sebagaimana diuraikan di atas, sudah barang tentu masih banyak bentuk dan cara yang bisa dimanfaatkan. Hanya yang penting bagi guru adanya bermacam-macam motivasi itu dapat dikembangkan dan diarahkan untuk dapat melahirkan hasil belajar yang bermakna.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk melengkapi dan membantu penelitian, maka dicari bahan-bahan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Namun belum menemukan hasil yang serupa dengan unsur-unsur yang akan diteliti dalam penelitian. Beberapa penelitian hanya menemukan beberapa penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Siti Yumini (2015) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di

SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* memperoleh hasil rating 87,2% dan dinyatakan sangat layak. Sedangkan angket respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* memperoleh hasil rating 83,94% dan dinyatakan sangat baik.

2. Sapto Adi (2021) berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket Berbasis Multimedia Interaktif pada Siswa Kelas XI”. Tujuan penelitian adalah mengembangkan bahan ajar permainan bola basket bertujuan menyediakan sumber belajar kepada siswa dan guru agar dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Pengembangan bahan ajar yaitu untuk pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif sebagai inovasi terbaru dalam pengembangan teknologi pembelajaran agar dapat mengalirkan pesan pembelajaran khususnya peningkatan kemampuan kognitif yang dapat mengembangkan pola pikir, kemauan belajar, perhatian agar mendapatkan hasil pembelajaran lebih baik. Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan oleh Lee & Owen dalam model ini memiliki 5 langkah, yaitu *analysis*, *development*, *design*, *implementasi* dan *evaluation*. Hasil pengembangan produk materi permainan bola basket bahan ajar PJOK berupa buku pembelajaran multimedia interaktif untuk siswa SMA di SMA XI Bone. Produk yang dikembangkan dapat dijadikan acuan untuk memberikan dukungan untuk proses pembelajaran guru dan siswa di sekolah. Karena hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji coba kelompok dan uji coba lapangan, serta uji

efektivitas, efisiensi dan daya tarik siswa, hasilnya rata-rata (sangat efektif), sehingga layak untuk dikembangkan produk pembelajaran permainan bola basket untuk implementasi di sekolah.

3. Yudesta Erfayliana (2022) berjudul “Pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IV SD/MI”. Penelitian bertujuan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk: (1) Mengetahui proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran PJOK kelas IV SD/MI. (2) Mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran PJOK kelas IV SD/MI. (3) Mengetahui respon peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran PJOK kelas IV SD/MI. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 KurPJOKn dan MIN 1 Tanggamus. Penelitian ini dilakukan di kelas IV. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket. Teknik analisis data instrumen validasi yang digunakan berdasarkan skala likert. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran PJOK Kelas IVSD/MI dinyatakan Sangat Layak dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Hasil pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang dapat digunakan dalam belajar pada jenjang sekolah dasar.

4. Yuniar Afan Fajar Febrianto (2020), dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bola Basket Kelas VII SMP Negeri 2 Seririt”. Hasil validasi multimedia interaktif dari: 1) uji ahli isi berada pada nilai 85% (baik); 2) uji ahli desain pembelajaran pada nilai 92% (sangat baik); 3) uji ahli media pembelajaran pada nilai 81,6% (baik).
5. Maya Ulandari (2022), penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP LKIA Pontianak”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *articulate storyline* pada mata pelajaran informatika materi kolaborasi dalam masyarakat digital di kelas VII SMP LKIA Pontianak. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas subjek pengembangan dan subjek uji coba produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik komunikasi tidak langsung, teknik komunikasi langsung dan teknik dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor sebesar 77,3 atau masuk dalam kategori layak, Validasi oleh ahli materi diperoleh sebesar 75, atau masuk dalam kategori layak, dan Validasi angket respon mahasiswa memperoleh skor sebesar 73,6 atau masuk dalam kategori layak.
6. Arda (2015), penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif untuk siswa SMP kelas VIII. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model Borg dan Gall. Berdasarkan hasil penelitian

disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang dikembangkan dengan menggunakan macromedia flash 8 dan model pengembangan Borg dan Gall telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini masih terbatas pada tiga pokok bahasan yaitu gaya, Hukum Newton, usaha dan energi. Adanya keterbatasan tersebut, maka peneliti memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut sebaiknya ditambahkan materi yang belum termuat dalam media ini. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menggunakan software yang lain dan setiap materi dilengkapi dengan simulasi sehingga pemahaman siswa dapat lebih meningkat lagi.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan wawancara penulis kepada guru PJOK di seluruh SMP di Kota Metro yang mengikuti MGMP PJOK SMP Kota Metro ada beberapa masalah yang bisa diketahui dalam proses pembelajaran daring. Masalah-masalah yang disampaikan oleh para guru PJOK juga dikuatkan dengan hasil pengamatan peneliti ketika proses pembelajaran. Berdasarkan sekian masalah yang diPJOKparkan, penulis mengambil salah satu masalah untuk dijadikan dasar penelitian. Masalah tersebut yaitu kurangnya atau terbatasnya media pembelajaran yang membuat para siswa punya motivasi belajar yang baik. Melihat masalah itu maka ada beberapa variabel penting yang harus diperhatikan, yaitu kemasn pembelajaran dari guru, aspek motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dari para siswa. Maka dari itu penulis punya gagasan untuk mengembangkan media

pembelajaran yang diharapkan bisa meningkatkan aspek motivasi belajar para siswa. Pembelajaran ini melibatkan siswa, maka media pembelajaran yang dikembangkan ini menggunakan konsep interaktif. Karena tujuan pembelajaran untuk siswa akan lebih mudah tercapai, bila kemasan pembelajarannya mengandung unsur kesenangan, dan media interaktif itu sangat banyak mengandung unsur kesenangan. Atas dasar analisis masalah dan kebutuhan, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan, sebagai berikut.

1. Apa tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* ?
2. Bagaimana proses dari pembuatan media pembelajaran interaktif untuk siswa SMP kelas VII?
3. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* itu efektif dan layak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2015: 28), penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Menurut Borg & Gall dalam Anik Ghufron, dkk (2007:589) "*research and development (R and D) is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluate, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards*". Maksudnya adalah penelitian dan pengembangan adalah model pembangunan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan berprosedur, yang kemudian secara sistematis teruji di lapangan, mengevaluasi, dan disempurnakan sampai model pengembangan memenuhi kriteria yang ditentukan oleh efektivitas, kualitas atau berstandar.

Penelitian pendahuluan dilakukan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran PJOK di tingkat SMP sehingga mendapatkan data analisis kebutuhan. Berdasarkan data analisis kebutuhan, dilakukan pemilihan variabel yang berpotensi untuk dikembangkan. Pengembangan dilakukan untuk mendapatkan sebuah media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat mengembangkan keaktifan siswa sebagai pembelajaran yang sesuai bagi siswa

SMP. Media pembelajaran interaktif ini disusun dalam aplikasi Articulate Storyline, hasil luarannya berupa tampilan materi secara interaktif yang dapat diakses secara online maupun offline. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan pada kajian terhadap muatan kurikulum yang ada dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif didasarkan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Produk yang dihasilkan berupa *software*. Penelitian pengembangan biasa disebut pengembangan berbasis penelitian merupakan penelitian yang sedang meningkat dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru dan pelatih, materi pembelajaran untuk peserta didik, *software* pengembangan dan lain-lain. Model pengembangan pada penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu: Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:61). Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif, yaitu merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain.

2. *Software*

Software merupakan perangkat lunak yang ada dalam sebuah komputer yang digunakan untuk melakukan sebuah pekerjaan tertentu. *Software* dalam penelitian pengembangan ini adalah *software* berbasis *Articulate Storyline* yang menyajikan materi PJOK tingkat SMP kelas VII. Hasil dari produk pengembangan ini nantinya berupa media pembelajaran interaktif dalam bentuk *software* berbasis *Articulate Storyline*.

3. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pada penelitian ini PJOK merupakan mata pelajaran bidang studi yang dijadikan model dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

C. Prosedur Pengembangan

Borg dan Gall, 1983 (dalam Anik Ghufron, dkk, 2007: 5) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang disertai dengan upaya memvalidasi. Borg dan Gall, 1983 (dalam Anik Ghufron, dkk,

2007: 9) model penelitian ini memiliki sepuluh langkah pelaksanaan penelitian, yaitu: 1) studi pendahuluan dan pengumpulan data; 2) perencanaan; 3) mengembangkan produk awal; 4) uji awal; 5) revisi untuk menyusun produk utama; 6) uji lapangan utama; 7) revisi untuk menyusun produk operasional; 8) uji coba produk operasional (uji efektivitas produk); 9) revisi produk final (revisi produk yang efektif); 10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan.

Langkah-langkah yang telah dikemukakan di atas bukanlah langkah baku yang harus diikuti, oleh karena itu pengembang hanya memilih beberapa langkah dikarenakan dalam penelitian pengembangan ini sudah memiliki prototipe produk yang akan dibuat. Langkah yang diambil dalam penelitian pengembangan ini juga akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian, berikut langkah yang dijabarkan dalam penelitian ini:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi

Tahap ini dimaksudkan untuk mencari sumber-sumber pendahulu yang berupa pokok persoalan yang dihadapi dalam sistem pertandingan.

2. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan

Analisis produk dimaksudkan untuk mengetahui seberapa penting diperlukan suatu produk untuk mengatasi masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran. Dapat dilakukan melalui observasi dan wawancara personal.

3. Mengembangkan produk awal

Tahap ini dilakukan perencanaan dengan membuat desain produk, menyusun sumber bahan dan materi serta menyusun produk.

4. Validasi ahli tahap I

Hasil dari pengembangan produk tersebut terlebih dahulu dilakukan uji validitas tahap I oleh ahli materi bidang PJOK dan ahli media komputerisasi.

5. Revisi produk I

Berdasarkan validasi ahli tahap I, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam revisi produk tersebut. Hasil revisi produk yang pertama selanjutnya digunakan dalam validasi ahli tahap II.

6. Validasi ahli tahap II

Hasil dari revisi produk I tersebut terlebih dahulu dilakukan uji validitas tahap II oleh ahli materi bidang PJOK dan ahli media komputerisasi.

7. Revisi produk II

Berdasarkan uji coba pertama, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam revisi produk tersebut. Hasil revisi produk yang kedua selanjutnya digunakan dalam uji coba pertama.

8. Uji coba pertama

Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan. Uji coba pertama melibatkan 2 orang *judgement* dari guru PJOK.

9. Revisi produk III

Berdasarkan uji coba pertama akan dilakukan revisi produk apabila masih diketahui ada kekurangan dalam media tersebut.

10. Uji coba kedua

Uji coba kedua dilakukan dengan cara meminta Guru PJOK SMP Kota

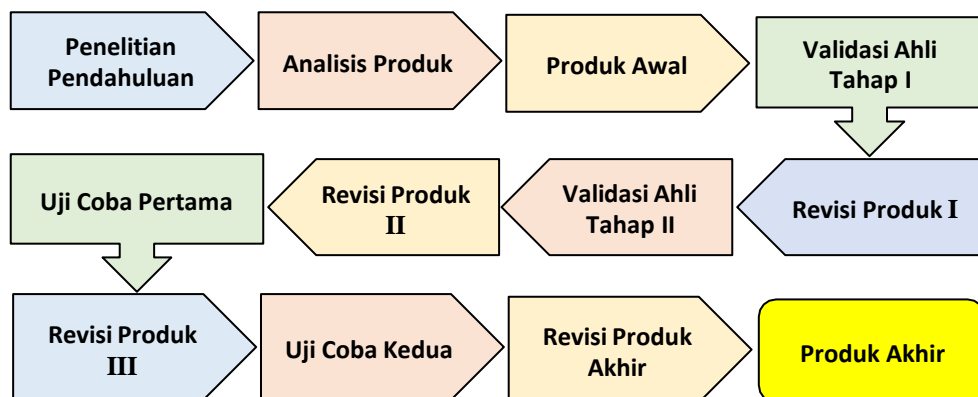
Metro untuk menggunakan dan mengevaluasinya menggunakan angket yang telah disediakan. Dimaksudkan untuk memperoleh masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi setelah uji coba produk.

11. Revisi produk akhir

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, maka akan diketahui tingkat kelayakan produk melalui hasil data yang diperoleh. Penelitian ini akan dilakukan revisi produk apabila masih diketahui kekurangan dalam media tersebut.

12. Produk akhir

Setelah pada tahap terakhir ini sudah tidak ada revisi, maka produk akhir yang dihasilkan berupa model penyusunan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk siswa SMP Kelas VII. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2. Langkah Penggunaan

D. Desain Uji Coba Produk

Penelitian ini uji coba produk/draf model dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar/luas. Sebelum dilaksanakan uji coba di lapangan (uji coba skala kecil dan besar), produk penelitian berupa draf model media pembelajaran interaktif mata pelajaran pendidikan jasmani yang sesuai bagi

siswa SMP, selanjutnya dimintakan validasi terlebih dahulu kepada para pakar yang telah ditunjuk. Tahap tersebut selain validasi para pakar juga akan diberikan penilaian terhadap draf model yang setelah disusun, sehingga akan diketahui apakah model yang disusun layak untuk diujicobakan di lapangan. Penelitian pengembangan ini menggolongkan subjek uji coba menjadi dua, yaitu:

1. Subjek uji coba ahli

- a. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen, guru pembina atau pakar PJOK yang berperan untuk menentukan apakah materi yang dikemas dalam *software* “*Articulate Storyline*” sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan atau belum.

- b. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud adalah dosen atau pakar yang biasa menangani dalam hal media komputerisasi. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket tentang desain media yang diberikan kepada ahli media program komputer.

2. Subjek Uji Coba Pertama, dan Uji Coba Kedua

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah Guru PJOK SMP Kota Metro. Uji coba tersebut dilakukan melalui dua tahapan. Tahap pertama adalah uji coba pertama dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 2 *judgement* guru pembina PJOK, tahap kedua adalah uji coba kedua kepada anggota MGMP PJOK SMP Kota Metro.

Teknik penentuan subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode sampel random. Menurut Suharsimi Arikunto

(2010:177), “sampel random adalah teknik pengambilan sampel yang penelitiannya mencampur subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjeknya dianggap sama”.

Dengan demikian peneliti memberikan hak dan perlakuan yang sama terhadap orang yang dipilih (sampel), maka peneliti tidak memberikan perasaan yang istimewa terhadap orang yang dijadikan sampel.

E. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini ada dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari: (1) hasil wawancara dengan guru SMP; (2) catatan lapangan dan (3) data saran perbaikan draf model awal dan hasil observasi observer pada pelaksanaan uji coba dengan skala kecil dan besar. Data kuantitatif diperoleh dari: (1) penilaian skala nilai validasi; (2) penilaian pada skala nilai observasi pelaksanaan permainan; (3) penilaian skala nilai observasi keefektifan pelaksanaan model dalam pembelajaran; dan (4) penilaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

F. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2011:102) “instrumen adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati”. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan angket (kuesioner). Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011:142). Suharsimi Arikunto (2010:195) menyatakan, jenis-jenis angket

dPJOKndang dari bentuknya dibagi menjadi empat, yaitu: 1) angket pilihan ganda, 2) angket isian, 3) *check list*, 4) skala bertingkat (*rating scale*).

Kemudian membedakan cara memberikan respon menjadi dua, yaitu:

1. Angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaan.
2. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai.

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket terbuka dan angket tertutup, dimana pada halaman berikutnya disertai dengan kolom saran. Angket atau kuesioner tersebut diberikan kepada dosen ahli media, pelatih atau guru ahli materi, dan peserta didik. Angket atau kuesioner tersebut bertujuan untuk memperoleh data tentang tingkat kelayakan media dalam bentuk angka sebagai dasar dalam melakukan revisi produk. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam pengambilan data.

1. Instrumen Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk validasi ahli materi mencakup aspek materi pembelajaran dan isi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
----	-------	-----------

1.	Aspek Materi Pembelajaran	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar Kedalaman materi Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi Kejelasan materi/konsep Aktualisasi materi Kejelasan contoh Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi Ketepatan video untuk menjelaskan materi Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi Kebenaran isi/konsep
2.	Isi	Kedalaman materi Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi Kejelasan materi/konsep Aktualisasi materi Kejelasan contoh Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi Ketepatan video untuk menjelaskan materi Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi Kejelasan rumusan soal Tingkat kesulitan soal

2. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen yang digunakan untuk validasi ahli media mencakup aspek tampilan dan pemrograman. Berikut kisi-kisi Ahli Media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Kisi-kisi untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	Ketepatan memilih warna background Keselarasan warna tulisan dengan background Kejelasan narasi Penempatan tombol Konsistensi tombol Ukuran tombol Ketepatan pemilihan warna teks Ketepatan pemilihan jenis huruf

		Ketepatan ukuran huruf Kejelasan gambar Kejelasan warna gambar Ketepatan ukuran gambar Tampilan desain slide Komposisi tiap slide Keselarasan tema Ketepatan memilih musik Kejelasan animasi Kejelasan suara video Ukuran video
2.	Pemrograman	Kemudahan berinteraksi dengan panduan Kejelasan produk penggunaan Kejelasan struktur navigasi Kemudahan menggunakan tombol Efisiensi Teks Efisiensi penggunaan slide Pemberian umpan balik terhadap respon siswa Kecepatan animasi Pengaturan animasi Tingkat interaktivitas siswa dengan media

3. Instrumen Ahli Bahasa

Instrumen validasi untuk ahli bahasa mencakup tiga aspek yaitu aspek ukuran fisik media, aspek tata letak isi media dan aspek tipografi. Dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Kisi-kisi untuk Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator
1.	Tata letak isimedia	Kesesuaian ukuran (resolusi) media Kesesuaian ukuran (resolusi) dengan materi isi media Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola Penempatan judul bab dan yang setara seragam/konsisten. Ilustrasi dan keterangan gambar (caption) Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman
2.	Tipografi isi media	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital,) tidak berlebihan. Jenis huruf sesuai dengan materi isi Spasi antar baris susunan teks normal Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional

Tabel 5. Kisi-kisi untuk Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	Tulisan terbaca dengan jelas Kejelasan petunjuk penggunaan Kemudahan memilih menu Kemudahan penggunaan tombol Kejelasan fungsi tombol Kejelasan warna gambar Kejelasan suara video Kejelasan gambar video Suara musik mendukung
2.	Isi	Kejelasan materi Kelugasan bahasa Kejelasan bahasa Gambar memperjelas materi Video memperjelas materi Kejelasan rumusan soal Tingkat kesulitan soal

3.	Pembelajaran	Materi mudah dipelajari Materi menantang/ menarik Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari Cara penyajian lebih menarik Secara mandiri membantu mengetahui informasi
----	--------------	--

4. Instrumen Motivasi Belajar

Instrumen yang digunakan untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk siswa SMP Kelas VII dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

a. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan mencatat semua peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran, baik yang terjadi pada guru, siswa, ataupun perubahan situasi di dalam kelas. Lembar observasi dalam penelitian merupakan lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Lembar observasi siswa berupa isian skor serta isian uraian. Pemberian jawaban uraian dan skor pada observasi siswa di kelas dimaksudkan agar peneliti dapat mendeskripsikan secara lebih jelas mengenai kegiatan yang dilaksanakan siswa di dalam kelas dan peningkatan motivasi belajar siswa, serta mempermudah peneliti dalam mengolah data hasil observasi.

Lembar observasi disusun sesuai dengan pedoman observasi. Berdasarkan teori yang disampaikan oleh Sardiman dalam Devi (2013: 47), kisi-kisi pedoman observasi motivasi belajar siswa disusun sebagai berikut.

Tabel 6.Kisi-Kisi Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	Jumlah butir
1.	Tekun menghadapi tugas	2
2.	Ulet menghadapi kesulitan	3
3.	Lebih senang bekerja mandiri.	2
4.	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	2
5.	Dapat mempertahankan pendapatnya	3
6.	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	2

b. Lembar angket

Lembar angket digunakan untuk memperoleh data yang berasal dari responden, dalam hal ini adalah siswa. Dalam kegiatan ini, lembar angket diperlukan untuk dapat mengetahui seberapa besar motivasi yang ada dalam diri siswa pada mulanya dan motivasi yang muncul dalam diri siswa setelah diberikan tindakan, serta seberapa besar pengaruh penggunaan metode eksperimen terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Lembar angket ini berbentuk *checklist*. Siswa sebagai responden memberikan tanda *chek* (√) pada pilihan jawaban yang dianggap paling tepat untuk mewakili jawabannya. Pada setiap item, skor yang digunakan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut.

- 1) Skor 1 untuk jawaban tidak pernah.
- 2) Skor 2 untuk jawaban kadang-kadang.
- 3) Skor 3 untuk jawaban sering.
- 4) Skor 4 untuk jawaban selalu.

Ada beberapa kisi-kisi yang digunakan dalam lembar angket ini. Berdasarkan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (2007:23), kisi-kisi lembar angket ini disusun sebagai berikut.

Tabel 7. Kisi-kisi Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator motivasi	No. Soal	Jumlah item
1.	Tekun menghadapi tugas	1,2,3,4	3
2.	Ulet menghadapi kesulitan	5,6,7,8	3
3.	Lebih senang bekerja mandiri.	9,10	2
4.	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	11,12,13	3
5.	Dapat mempertahankan pendapatnya	14,15,16	3
6.	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	17,18,19,20	4

G. Validitas Instrumen

Sugiyono (2011:267) menyatakan, validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validasi instrumen untuk ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan melakukan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian tentang materi, bahasa, serta kriteria media pembelajaran berbasis *articulate storyline*.

H. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data (Moleong, 2010:103). Setelah data terkumpul, maka data tersebut diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang bersifat kualitatif diperoleh melalui kegiatan validasi ahli dan kegiatan uji coba yang berupa masukan, tanggapan serta kritik dan saran. Data yang bersifat kuantitatif yang berupa penilaian, dihimpun melalui angket atau kuesioner uji coba produk

pada saat kegiatan uji coba, dianalisis dengan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul berupa pernyataan sangat tidak sesuai/sangat tidak layak, tidak sesuai/tidak layak, cukup sesuai/cukup layak, sesuai/layak, sangat sesuai/sangat layak yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran 1 s/d 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: a). Mengumpulkan data kasar, b). Pemberian skor, c). Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 menggunakan acuan konversi dari Sukarjo yang dikutip oleh Antonius Bani (2011:52), yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Skor	Rumus perhitungan
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Ketentuan:

1. Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
2. Simpangan baku skor ideal: $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal-skor minimal ideal)
3. X ideal : Skor empiris

Data hasil kuesioner akan dianalisis secara statistik deskriptif untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan metode eksperimen dalam pembelajaran IPA. Hasil analisis tersebut kemudian diklasifikasikan menjadi sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Hasil angket/kuesioner motivasi tersebut dianalisis dengan cara jumlah skor kriteria

(skor tertinggi tiap butir item adalah 4) x jumlah item (20) x jumlah responden (23 siswa) yaitu 1840. Dengan demikian, motivasi belajar siswa menurut persepsi 23 responden, yaitu jumlah skor pengumpulan data : 1840 x 100 %. Secara kontinum, dapat dibuat kategori sebagai berikut (dalam Iskandar, 2008:93).

Tabel6. Kualifikasi Hasil Observasi dan Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Persentase skor yang diperoleh	Kategori
81% - 100%	Sangat tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara wawancara kepada beberapa guru PJOK SMP di Kota Metro dan observasi langsung serta menggunakan kuesioner yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keadaan yang ada di lapangan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di lapangan dan wawancara pada guru PJOK di beberapa SMP yang ada di Kota Metro, diperoleh beberapa informasi tentang pelaksanaan pembelajaran PJOK pada saat pandemi Covid-19. Informasi yang didapatkan salah satunya tentang masalah yang ada dalam proses pembelajaran PJOK khususnya motivasi dan partisipasi siswa yang kurang dalam pembelajaran daring. Motivasi dinilai sangat penting untuk dimiliki seorang anak, karena dengan adanya motivasi yang tinggi dalam diri akan membuat anak bersemangat dalam melakukan aktivitas pembelajaran sekalipun dihadapkan dalam kondisi daring. Sedangkan sebagai individu yang memasuki masa remaja awal, siswa usia SMP berada pada tahap perkembangan pubertas yakni usia 12-15 tahun maka perlu memiliki interaksi yang baik agar siswa SMP dapat melakukan aktivitas sosial yang baik. Salah satu masalah yang ada adalah kurangnya atau keterbatasannya bahan materi pembelajaran yang bisa

membuat para siswa interaktif sehingga mempunyai motivasi dan partisipasi yang baik. Menurut Oemar (Markus, 2004), faktor penghambat dalam proses pembelajaran yang bersumber dari lingkungan sekolah salah satunya adalah faktor bahan pelajaran.

Masa remaja (adolescence) berasal dari bahasa latinnya *adolescence* yang berarti berkembang menuju kedewasaan. Sesuai dengan pendapat Turner & Helms dalam Veronica & Nisfiannoor (2006: 6) masa remaja berarti tahap kehidupan yang berlangsung antara masa kanak-kanak (*childhood*) dan masa dewasa (*adulthood*). Piaget dalam Hergenhahn & Matthewh (2008: 320) tahap perkembangan siswa SMP berada pada tahap periode perkembangan yang sangat pesat dari segala aspek yaitu, aspek perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor. Pada perkembangan aspek kognitif, periode yang dimulai sekitar usia 11 atau 12 tahun sampai 14 atau 15 tahun, yaitu kurang lebih sama dengan usia siswa SMP, merupakan tahap perkembangan *period of formal operations*.

Analisis kebutuhan yang didapat dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di beberapa SMP yang ada di Kota Metro, adalah: (1) guru memerlukan panduan pembelajaran yang bisa untuk meningkatkan motivasi belajar, (2) guru memerlukan modifikasi media pembelajaran yang bisa untuk meningkatkan motivasi dan interaksi, dan (3) siswa SMP membutuhkan sebuah pembelajaran dalam bentuk yang menarik, mudah dilaksanakan, dan interaktif sehingga bisa untuk meningkatkan motivasi. Selain itu, peneliti melakukan studi pustaka untuk mempelajari SK (standar kompetensi) dan KD (kompetensi dasar) mata pelajaran PJOK SMP kelas VII, hasil penelitian relevan, dan teori yang

berkaitan dengan pembelajaran interaktif bagi siswa SMP.

Informasi dari hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka kemudian dianalisis untuk memfokuskan aspek-aspek yang menjadi dasar model media pembelajaran interaktif bagi siswa SMP. Oleh karena itu, pengembangan model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII diperlukan.

2. Deskripsi *Draft* Awal Model Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kajian teori, selanjutnya dilakukan proses desain untuk memproduksi model media pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah menyusun konsep produk (*draft* awal), mengumpulkan bahan-bahan berupa materi teks, gambar, video, serta audio. Kemudian membuat produk awal dengan memasukkan bahan-bahan yang dikumpulkan dalam media pembelajaran tersebut. Setelah melalui proses desain maka berikut diuraikan mengenai hasil *draft* awal pengembangan model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII yang dikembangkan, yaitu:

a. Pengantar

Model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* ini merupakan sebuah media pembelajaran Pendidikan Jasmani yang memuat materi semester ganjil kelas VII yaitu Aktivitas Kebugaran Jasmani. Untuk mendapatkan poin dalam media pembelajaran ini adalah dengan mengerjakan kuis interaktif. Tujuan dalam media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih kemampuan kognitif: siswa membaca dan melihat materi yang terdapat

dalam media pembelajaran yang disajikan berupa teks, video dan audio.

- 2) Melatih kemampuan afektif: siswa secara mandiri mempelajari materi agar dapat mengerjakan kuis dengan baik, menumbuhkan sikap disiplin, bertanggung jawab, dan semangat.
- 3) Menumbuhkan motivasi belajar: siswa mempelajari materi sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, serta tersedia materi yang variatif sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

b. Tampilan *Draft* Awal Model Media Pembelajaran

Tampilan *draft* awal produk model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Tampilan Halaman Pembuka pada *Draft* Awal Produk



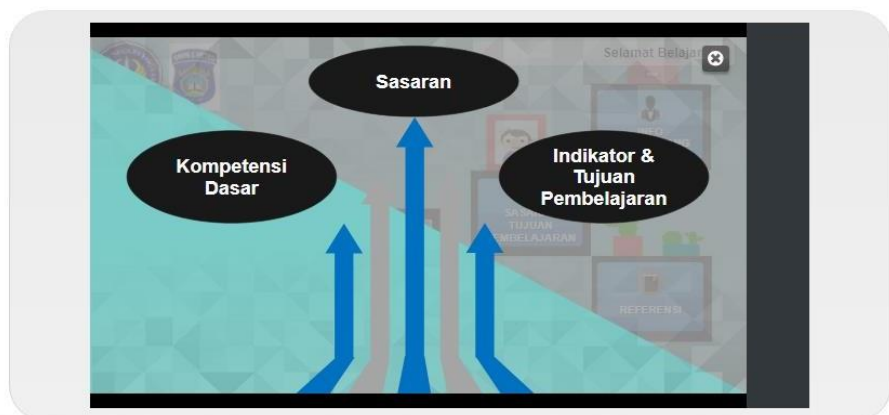
Gambar 5. Tampilan Halaman *Login* pada *Draft* Awal Produk



Gambar 6. Tampilan Halaman *Dashboard* pada *Draft Awal Produk*



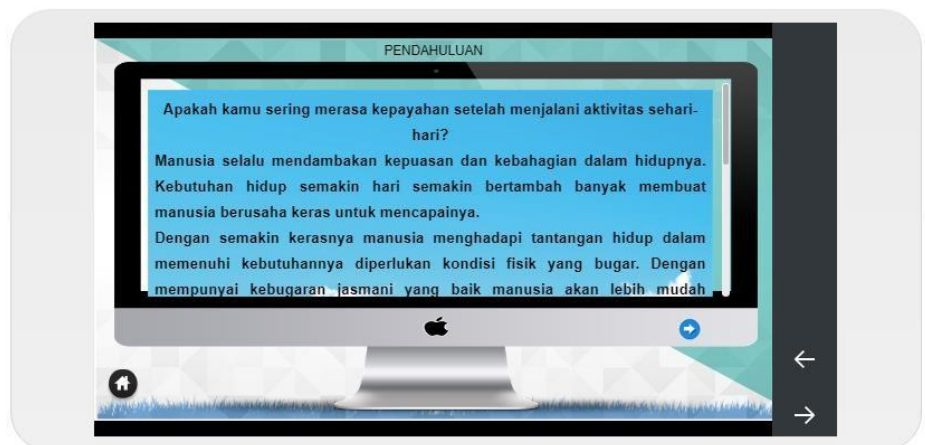
Gambar 7. Tampilan Halaman Info Pengembang pada *Draft Awal Produk*



Gambar 8. Tampilan Halaman Sasaran Tujuan Pembelajaran pada *Draft Awal*



Gambar 9. Tampilan Halaman Menu Belajar pada *Draft* Awal Produk



Gambar 10. Tampilan Pendahuluan Materi pada *Draft* Awal Produk



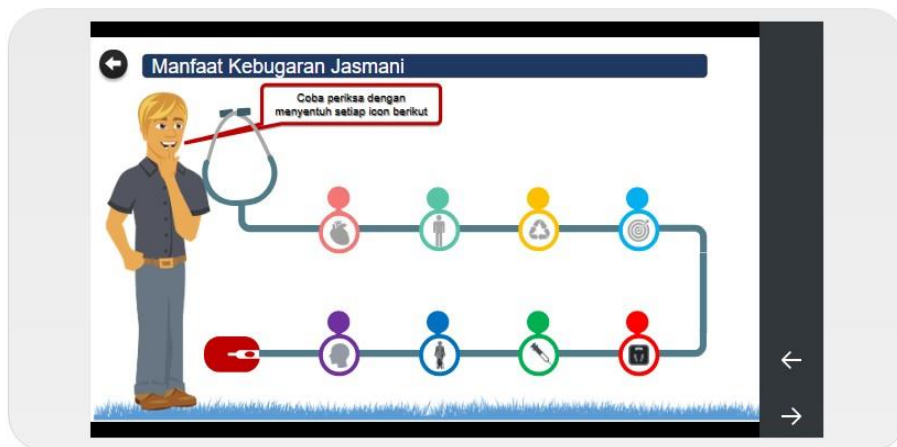
Gambar 11. Tampilan Halaman Materi Kebugaran pada *Draft* Awal Produk



Gambar 12. Tampilan Halaman Definisi Kebugaran pada *Draft* Awal Produk



Gambar 13. Tampilan Halaman Komponen Kebugaran pada *Draft* Awal Produk



Gambar 14. Tampilan Halaman Manfaat Kebugaran pada *Draft* Awal Produk



Gambar 15. Tampilan Halaman Faktor Kebugaran pada *Draft* Awal Produk



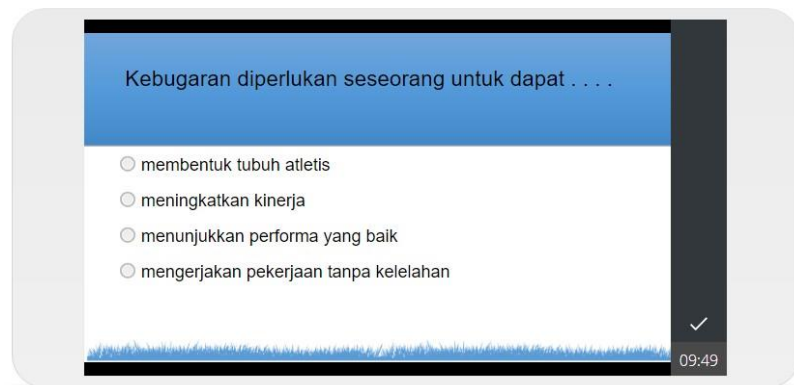
Gambar 16. Tampilan Halaman Bentuk Latihan pada *Draft* Awal Produk



Gambar 17. Tampilan Halaman Referensi pada *Draft* Awal Produk



Gambar 18. Tampilan Kuis Interaktif pada *Draft Awal Produk*



Gambar 19. Tampilan Soal Kuis Kebugaran pada *Draft Awal Produk*



Gambar 20. Tampilan Hasil Kuis Interaktif pada *Draft Awal Produk*

3. Hasil Validasi Ahli (*Expert Judgment*)

Uji coba di lapangan terhadap model media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilaksanakan setelah mendapat validasi dari validator. Tahap

validasi media pembelajaran interaktif ini menggunakan empat validator yaitu satu ahli media pembelajaran sekaligus ahli IT dikarenakan media pembelajaran bersifat digital, satu ahli materi, satu ahli bahasa, dan satu guru PJOK. Satu ahli media pembelajaran sekaligus ahli IT adalah Lilik Joko, M.TI., ahli materi adalah Dr. Erwin Setyo, M.Kes., Dr. Widiyanto, M.Kes., Dr Guntur, M.Pd., ahli bahasa adalah Fransiska Eka Setyaningsih, M.Pd., serta guru PJOK adalah Prahastara, M.Pd. Peneliti mengajukan *draft* awal model media pembelajaran guna mendapatkan validasi dari ahli (*expert judgement*). Proses validasi menggunakan kriteria dan skala penilaian: Sangat kurang baik/tepat= 1, Kurang baik/tepat= 2, Cukup baik/tepat= 3, Baik/tepat= 4, dan Sangat baik/tepat= 5, sebagai bahan acuan guna menentukan kelayakan model media pembelajaran yang akan diujicobakan.

4. Analisis Data Evaluasi dari Validator

Pengajuan *draft* awal model media pembelajaran terhadap para validator mendapatkan beberapa kritik dan saran:

a. Evaluasi dari Ahli Media/IT

Berdasarkan evaluasi dari ahli media terdapat kritik dan saran sebagai berikut: desain dan musik halaman pembuka produk awal model media pembelajaran dibuat lebih menarik lagi. Kemudian dilakukan penambahan musik audio halaman pembuka supaya lebih menarik siswa untuk membaca model media pembelajaran ini.

b. Evaluasi dari Ahli Materi

Berdasarkan evaluasi dari ahli materi terdapat kritik dan saran sebagai

berikut:

- 1) Materi hanya Kebugaran Jasmani, sebaiknya ditambahkan materi selama satu semester yaitu Permainan Bola Besar, Permainan Bola Kecil, Aktivitas Atletik, Aktivitas Bela Diri, dan Aktivitas Kebugaran Jasmani.
- 2) Letak Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar hanya berada di halaman awal model media pembelajaran, sebaiknya dicantumkan di dalam setiap Bab materi dan dicantumkan Tujuan Pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan revisi sesuai saran ahli materi terkait dengan letak Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran. Hasil dari revisi sesuai dengan saran ahli materi adalah Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran dimasukkan ke dalam setiap Bab materi dari model media pembelajaran ini.

c. Evaluasi dari Ahli Bahasa

Berdasarkan evaluasi dari ahli bahasa terdapat kritik dan saran sebagai berikut: meninjau ulang tata bahasa dan ejaan yang digunakan di dalam produk awal model media pembelajaran. Kemudian dilakukan perbaikan ejaan dan tata bahasa sesuai dengan saran ahli bahasa.

d. Evaluasi dari Guru PJOK

Berdasarkan evaluasi dari guru PJOK terdapat kritik dan saran yaitu: belum terdapat video yang menjelaskan praktek gerak setiap materi. Kemudian dilakukan perbaikan penambahan video sesuai dengan saran guru PJOK.

5. Revisi *Draft* Awal Model Permainan

Berdasarkan kritik dan saran atau evaluasi para ahli, maka sebelum model

media pembelajaran diujicobakan perlu revisi pada *draft* awal. Adapun hasil revisi *draft* awal model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII, sebagai berikut:

a. Pengantar

Model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* ini merupakan sebuah media pembelajaran Pendidikan Jasmani yang memuat materi semester ganjil kelas VII yaitu terdiri dari Permainan Bola Besar (Sepakbola, Bolavoli, Bola Basket), Permainan Bola Kecil (Bulutangkis, Tenis Meja), Aktivitas Atletik, Aktivitas Bela Diri, dan Aktivitas Kebugaran Jasmani. Untuk mendapatkan poin dalam media pembelajaran ini adalah dengan mengerjakan kuis interaktif. Tujuan dalam media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih kemampuan kognitif: siswa membaca dan melihat materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang disajikan berupa teks, video dan audio.
- 2) Melatih kemampuan afektif: siswa secara mandiri mempelajari materi agar dapat mengerjakan kuis dengan baik, menumbuhkan sikap disiplin, bertanggung jawab, dan semangat.
- 3) Melatih kemampuan psikomotor: siswa diberikan *challenge* (tantangan) untuk menirukan gerakan yang terdapat dalam video pembelajaran.
- 4) Menumbuhkan motivasi belajar: siswa mempelajari materi sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, serta tersedia materi yang variatif sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

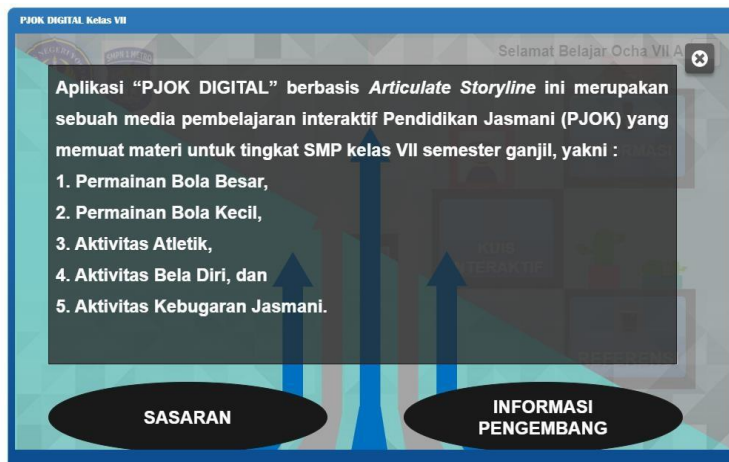
c. Tampilan Model Media Pembelajaran Setelah Revisi *Draft* Awal

Berikut adalah tampilan setelah revisi model media pembelajaran interaktif

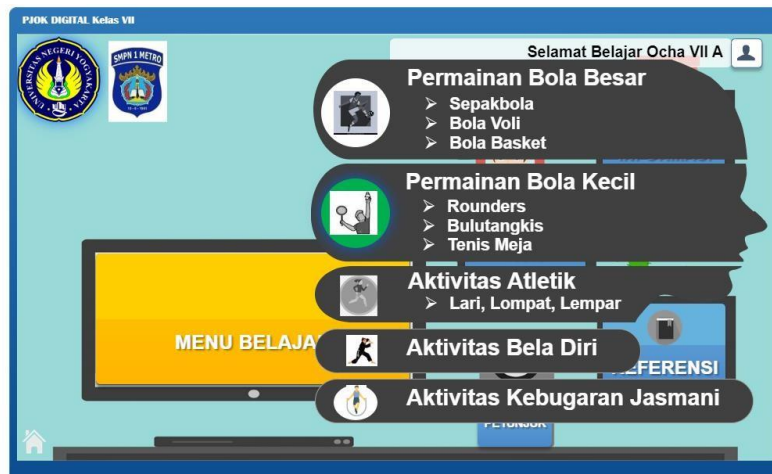
PJOK berbasis *Articulate Storyline* atas dasar evaluasi validator:



Gambar 21. Tampilan Halaman *Dashboard* Setelah Revisi *Draft Awal*



Gambar 22. Tampilan Halaman *Informasi* Setelah Revisi *Draft Awal*



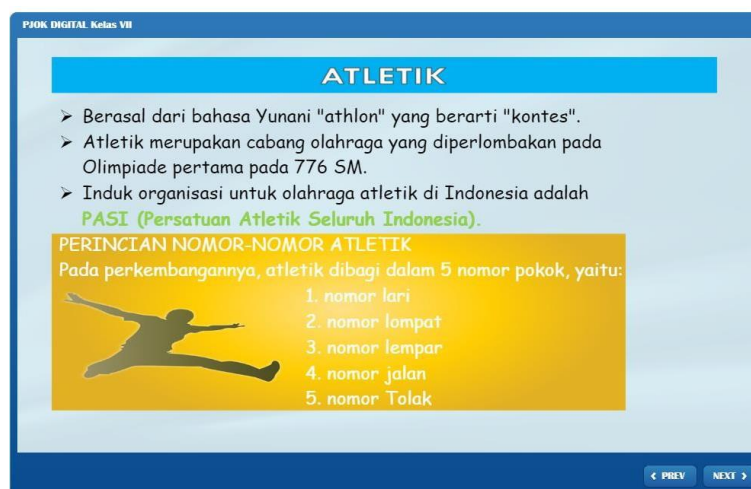
Gambar 23. Tampilan Halaman Menu Belajar Setelah Revisi *Draft* Awal



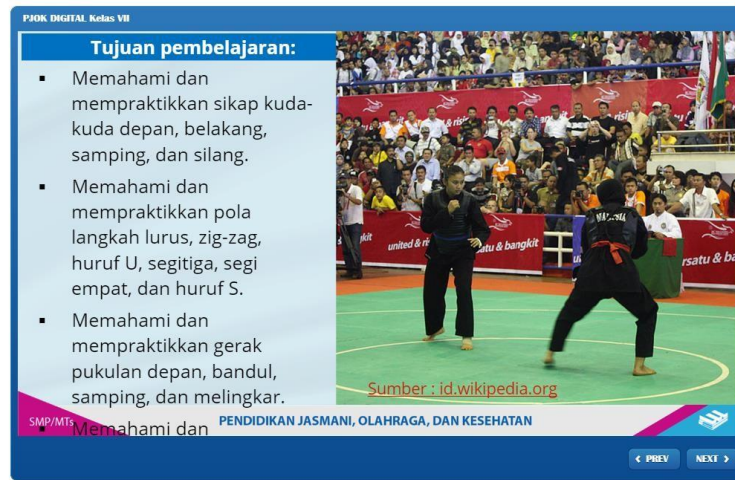
Gambar 24. Tampilan Materi Permainan Bola Besar Setelah Revisi *Draft* Awal



Gambar 25. Tampilan Materi Permainan Bola Kecil Setelah Revisi *Draft* Awal



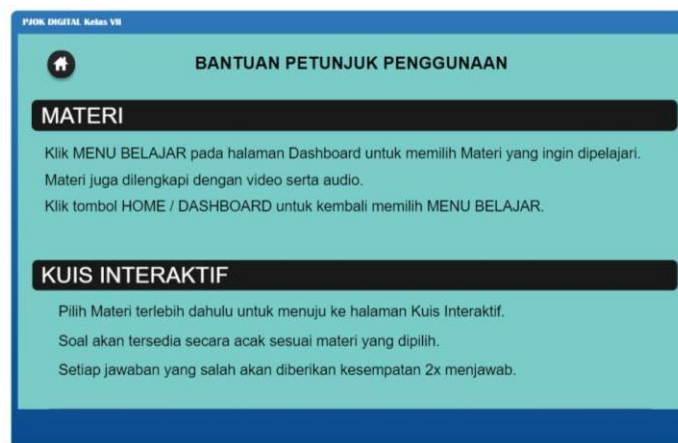
Gambar 26. Tampilan Materi Aktivitas Atletik Setelah Revisi *Draft* Awal



Gambar 27. Tampilan Materi Aktivitas Bela Diri Setelah Revisi *Draft* Awal



Gambar 28. Tampilan Materi Kebugaran Jasmani Setelah Revisi *Draft* Awal



Gambar 29. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi *Draft* Awal

Berdasarkan hasil evaluasi dari validasi ahli, model media pembelajaran interaktif PJOK tersebut dinyatakan kategori layak diujicobakan dan telah direvisi. Oleh karena itu, model media pembelajaran interaktif PJOK dilanjutkan untuk uji coba skala kecil.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Setelah mendapatkan validasi para ahli terhadap *draft* awal model media pembelajaran interaktif PJOK, dan sudah mendapatkan kualifikasi layak untuk diujicobakan pada skala kecil, maka proses selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba skala kecil di lapangan. Pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan guru PJOK, pada saat pelaksanaan uji coba skala kecil direkam dan kemudian dikonsultasikan kembali. Uji coba skala kecil merupakan hasil tindak lanjut dari *draft* media pembelajaran interaktif PJOK yang sudah disetujui oleh validator dan sudah direvisi yang berguna untuk mengetahui sejauh mana kualitas model media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII. Uji coba skala kecil dilakukan sebanyak tiga kali di tiga sekolah berbeda yang dilakukan guru pendidikan jasmani masing-masing sekolah tersebut dengan mengakses link media pembelajaran PJOK Digital VII sebagai berikut: https://cbyuqrc19sx3coer6y9s9w.on.driv.tw/PJOK%20DIGITAL%20Kelas%20VII%20-%20Storyline%20output/story_html5.html.

Masing-masing sekolah menggunakan 30 siswa (satu kelas) untuk dijadikan subyek coba. Di dalam uji coba, skala kecil mendapatkan data berupa evaluasi dan rekomendasi dari guru pengajar yang selanjutnya akan dijadikan bahan untuk revisi. Berikut terkait proses ambil data tahap skala kecil:

Tabel 7. Data Uji Coba Skala Kecil

No.	Hari, tanggal	Nama Sekolah	Nama Guru Pengajar	Jumlah Subyek Penelitian
1.	Senin, 9 Agustus 2021	SMPN 3 Metro	Agung Setiawan, S.Pd.	32 siswa kelas VII
2.	Jumat, 13 Agustus 2021	SMPN 7 Metro	Agustina Kadaryanti, S.Pd.	30 siswa kelas VII
3.	Kamis, 19 Agustus 2021	SMPN 4 Metro	Heni Arfina, S.Pd	32 siswa kelas VII

2. Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Pengambilan data skala kecil diharapkan mendapatkan masukan dari guru terkait media pembelajaran interaktif PJOK. Hal ini supaya media pembelajaran yang dikembangkan bisa berkualitas lebih baik. Secara umum, para guru yang mengajar saat pengambilan data skala kecil ini menilai baik, namun dari sekian proses pengambilan data skala kecil ada beberapa masukan yang disampaikan. Berikut adalah masukan dari para guru saat pengambilan data skala kecil:

- a. Terkait pembahasan materi harus terdapat berupa teks, gambar, video dan audio.
- b. Terkait link menuju akses media pembelajaran yang terlalu panjang. Masukan yang diberikan adalah sebaiknya link menuju akses media pembelajaran diperpendek menggunakan bit.ly ataupun s.id sehingga juga bisa dilakukan customisasi nama link.

Hanya dua hal di atas yang menjadi rekomendasi setelah proses pengambilan data skala kecil. Dua rekomendasi di atas sebagai bahan tambahan untuk dimasukkan dalam media pembelajaran.

3. Revisi Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dan perbaikan dari tahap uji coba skala kecil, maka selanjutnya dilakukan revisi terhadap media pembelajaran interaktif PJOK untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII sebelum produk diujicobakan pada tahap uji coba skala besar. Hasil revisi yang akan digunakan pada uji coba skala besar dapat diakses melalui link <https://s.id/PJOKdigitalVII>, atau dapat ditampilkan revisi sebagai berikut:

a. Pengantar

Model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* ini merupakan sebuah media pembelajaran Pendidikan Jasmani yang memuat materi semester ganjil kelas VII yaitu terdiri dari Permainan Bola Besar (Sepakbola, Bolavoli, Bola Basket), Permainan Bola Kecil (Bulutangkis, Tenis Meja), Aktivitas Atletik, Aktivitas Bela Diri, dan Aktivitas Kebugaran Jasmani. Untuk mendapatkan poin dalam media pembelajaran ini adalah dengan mengerjakan kuis interaktif. Tujuan dalam media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

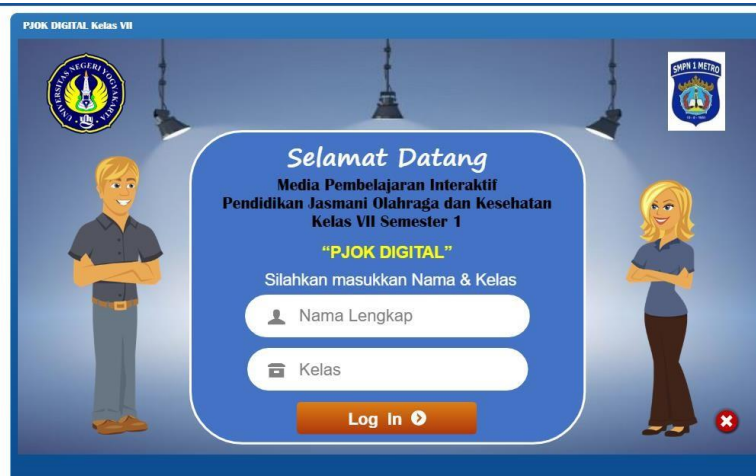
- 1) Melatih kemampuan kognitif: siswa membaca dan melihat materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang disajikan berupa teks, video dan audio.
- 2) Melatih kemampuan afektif: siswa secara mandiri mempelajari materi agar dapat mengerjakan kuis dengan baik, menumbuhkan sikap disiplin, bertanggung jawab, dan semangat.
- 3) Melatih kemampuan psikomotor: siswa diberikan *challenge* (tantangan) untuk menirukan gerakan yang terdapat dalam video pembelajaran.
- 4) Menumbuhkan motivasi belajar: siswa mempelajari materi sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, serta tersedia materi yang variatif sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

b. Tampilan Model Media Pembelajaran Setelah Revisi Uji Coba Skala Kecil

Tampilan aplikasi media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* setelah revisi uji coba skala kecil adalah sebagai berikut:



Gambar 30. Tampilan Halaman *Opening* Setelah Revisi Uji Coba Skala Kecil



Gambar 31. Tampilan Halaman *Dashboard* Setelah Revisi Uji Coba Skala Kecil

4. Hasil Uji Coba Skala Besar

Setelah melakukan uji coba skala kecil dan mendapatkan beberapa rekomendasi, maka ada sedikit peraturan yang direvisi. Setelah model media pembelajaran interaktif PJOK selesai direvisi, maka dilanjutkan untuk diujicobakan pada skala besar. Pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan oleh guru pendidikan jasmani. Pada saat pelaksanaan uji coba skala besar direkam dan kemudian dikonsultasikan kembali kepada ahli.

Uji coba skala besar merupakan hasil tindak lanjut dari *draft* media pembelajaran interaktif PJOK yang diujicobakan di skala kecil dan sudah direvisi yang berguna untuk mengetahui sejauh mana kualitas model media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII. Uji coba skala besar dilakukan sebanyak lima kali di lima sekolah berbeda. Masing-masing sekolah menggunakan 30 anak untuk dijadikan subjek uji coba. Di dalam uji coba skala besar ini mendapatkan data berupa evaluasi dan rekomendasi dari guru pengajar yang selanjutnya akan dijadikan bahan untuk revisi. Berikut keterangan terkait proses ambil data uji coba skala besar:

Tabel 8. Data Uji Coba Skala Besar

No.	Hari, tanggal	Nama Sekolah	Nama Guru Pengajar	Jumlah Subyek Penelitian
1.	Sabtu, 4 September 2021	SMPN 1 Metro	Irwanto, S.Pd.	30 siswa kelas VII
2.	Senin, 6 September 2021	SMPN 2 Metro	Asa Medyantara, S.Pd.	30 siswa kelas VII
3.	Rabu, 8 September 2021	SMPN 5 Metro	Nanang, S.Pd.	30 siswa kelas VII
4.	Kamis, 9 September 2021	SMPN 6 Metro	Chairul Umam H., S.Pd.	30 siswa kelas VII
5.	Sabtu, 11 September 2021	SMPN 10 Metro	Dichi Irawan, S.Pd.	30 siswa kelas VII

5. Analisis Data Uji Coba Skala Besar

Pengambilan data skala besar diharapkan mendapatkan masukan dari guru terkait media pembelajaran PJOK. Hal ini supaya media pembelajaran yang dikembangkan bisa berkualitas lebih baik. Secara umum, para guru yang mengajar saat pengambilan data skala besar ini menilai sangat baik, hanya ada rekomendasi untuk bisa ditegaskan dalam panduan media pembelajaran yaitu terkait petunjuk penggunaan. Rekomendasi yang disampaikan berdasarkan evaluasi dari ahli

materi terdapat kritik dan saran sebagai berikut: letak Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar hanya berada di halaman awal model media pembelajaran, sebaiknya dicantumkan di dalam setiap BAB materi dan dicantumkan Tujuan Pembelajaran. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai saran ahli materi terkait dengan letak Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran. Hasil dari revisi sesuai dengan saran ahli materi adalah Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran dimasukkan ke dalam setiap Bab materi dari model media pembelajaran ini. Berdasarkan evaluasi dari ahli bahasa terdapat kritik dan saran sebagai berikut: meninjau ulang tata bahasa dan ejaan yang digunakan di dalam produk awal model media pembelajaran. Kemudian dilakukan perbaikan ejaan dan tata bahasa sesuai dengan saran ahli bahasa. Berdasarkan evaluasi dari guru PJOK terdapat kritik dan saran sebagai berikut: belum terdapat video yang menjelaskan praktek gerak setiap materi. Kemudian dilakukan perbaikan penambahan video sesuai dengan saran guru PJOK.

C. Revisi Produk

Berdasarkan saran dan perbaikan dari tahap uji coba skala besar, maka selanjutnya dilakukan revisi terhadap produk. Saran dan perbaikan yang diberikan dari masing-masing pakar atau ahli yaitu didalam aplikasi terdapat kesalahan berbahasa dan ejaan, penggunaan dan kejelasan bahasa, usai kompetensi dasar dan kompetensi inti ditambahkan tujuan pembelajaran atau capaian pembelajaran.

Berdasarkan saran dan perbaikan yang diberikan dari masing-masing pakar (ahli), maka langkah selanjutnya dilakukan revisi terhadap model media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII

guna dijadikan produk akhir yang layak dan efektif untuk digunakan.

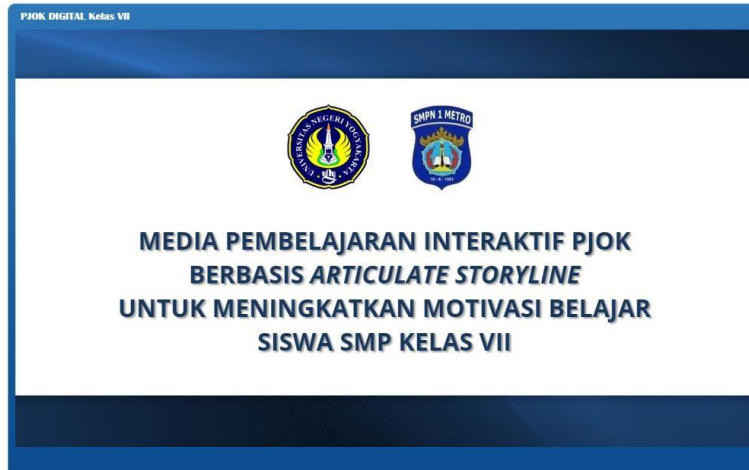
a. Pengantar

Model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* ini merupakan sebuah media pembelajaran Pendidikan Jasmani yang memuat materi semester ganjil kelas VII yaitu terdiri dari Permainan Bola Besar (Sepakbola, Bolavoli, Bola Basket), Permainan Bola Kecil (Bulutangkis, Tenis Meja), Aktivitas Atletik, Aktivitas Bela Diri, dan Aktivitas Kebugaran Jasmani. Untuk mendapatkan poin dalam media pembelajaran ini adalah dengan mengerjakan kuis interaktif. Tujuan dalam media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

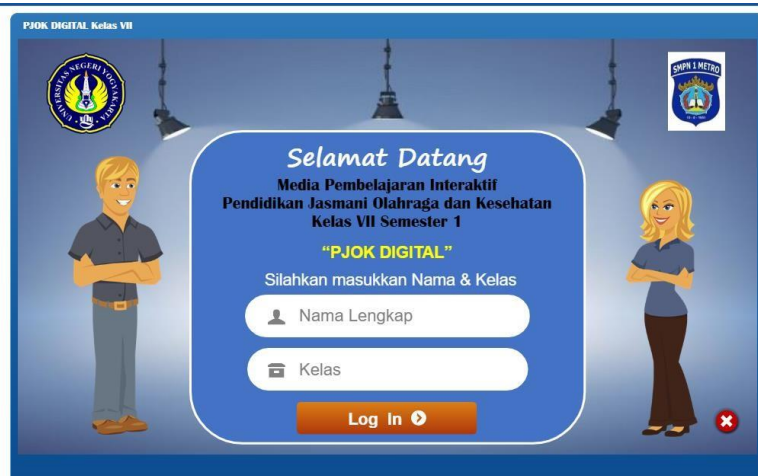
- 1) Melatih kemampuan kognitif: siswa membaca dan melihat materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang disajikan berupa teks, video dan audio.
- 2) Melatih kemampuan afektif: siswa secara mandiri mempelajari materi agar dapat mengerjakan kuis dengan baik, menumbuhkan sikap disiplin, bertanggung jawab, dan semangat.
- 3) Melatih kemampuan psikomotor: siswa diberikan *challenge* (tantangan) untuk menirukan gerakan yang terdapat dalam video pembelajaran.
- 4) Menumbuhkan motivasi belajar: siswa mempelajari materi sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, serta tersedia materi yang variatif sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

b. Tampilan Model Media Pembelajaran Setelah Uji Coba Skala Besar

Tampilan aplikasi media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* setelah revisi hasil uji coba skala besar adalah sebagai berikut:



Gambar 32. Tampilan Halaman *Opening* Setelah Revisi Uji Coba Skala Kecil



Gambar 33. Tampilan Halaman *Dashboard* Setelah Revisi Uji Coba Skala Kecil

D. Produk Akhir

Produk akhir pada penelitian ini diperoleh berdasarkan kajian literatur dan hasil observasi studi pendahuluan sehingga ditemui berbagai potensi masalah yang terjadi pada siswa SMP kelas VII. Berdasarkan potensi masalah yang ditemukan, melalui kajian teori dikembangkan sebuah *draft* model media pembelajaran yang kemudian divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan pada uji skala kecil dengan subjek terbatas hingga uji skala besar dengan jumlah subjek

coba lebih luas dari uji skala kecil serta melalui beberapa tahapan revisi hingga

tahap akhir, yaitu produk operasional atau implementasi yang menghasilkan suatu produk penelitian berupa model media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII.

Model media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII ini memiliki spesifikasi, yaitu sebuah link di Google Drive yang dapat diakses secara *online* dan sebuah *compact disk* (CD) yang dapat diakses secara *offline* disertai video tutorial tentang penggunaan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII. Berikut adalah produk akhir model media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII.

1. Hasil Uji Keefektifan Model Media Pembelajaran

Uji keefektifan model media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII merupakan tahap pengujian produk operasional yang dilakukan dengan cara menggunakan produk hasil revisi uji coba skala besar dalam kondisi nyata. Uji efektivitas dilakukan sebanyak satu kali di satu sekolah dengan menggunakan 30 siswa untuk dijadikan subjek coba. Berikut keterangan terkait proses ambil data tahap uji efektivitas:

Tabel 9. Data Uji Efektivitas

Hari, Tanggal	Nama Sekolah	Nama Guru Pengajar	Subjek Penelitian
Kamis, 23 September 2021	SMPN 1 Metro	Irwanto, S.Pd.	30 siswa kelas VII

Hasil uji keefektifan media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII disajikan dalam tabel berikut.

- a. Hasil korelasi motivasi sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan

Tabel 10. *Paired Samples Correlations*

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 X1 & Y	30	.404	.247

Tabel tersebut merupakan hasil korelasi antara motivasi siswa sebelum diberi perlakuan dan motivasi siswa setelah diberi perlakuan. Analisis korelasi antara kedua pasangan data tersebut menunjukkan tidak ada hubungan antara variabel 1 (sebelum diberi perlakuan) dengan variabel 2 (setelah diberi perlakuan). Koefisien korelasinya adalah sebesar 0,404 dengan sig 0,247.

- b. Hasil uji T angket siswa (*pre test* dan *post test*)

Tabel 11. *Paired Samples Test Uji Angket Siswa*

	<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.(2-tailed)</i>
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1 X1 - Y</i>	-9.400	1.07497	.33993	-10.1689	-8.63101	-27.65	29	.000

Tabel tersebut menampilkan hasil uji beda rata-rata antara nilai *pre test* (sebelum diberi perlakuan) dan *post test* (setelah diberi perlakuan). Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai t sebesar -27.652 dengan sig (2 tailed) 0,00. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara motivasi sebelum perlakuan dengan dengan setelah diberi perlakuan. Karena nilai t yang diperoleh negatif, maka dapat disimpulkan bahwa nilai setelah diberi perlakuan (*posttest*) lebih baik dari sebelum diberi perlakuan (*pretest*).

c. Hasil uji efektivitas motivasi belajar siswa

Tabel 12. Hasil Analisis Angket Motivasi Awal Belajar Siswa

No	Indikator	Persentase Sebelum	Kategori	Persentase Sesudah	Kategori
1.	Tekun menghadapi tugas	53,75%	Sedang	77,08%	Tinggi
2.	Ulet menghadapi kesulitan	52,71%	Sedang	85,21%	Sangat Tinggi
3.	Lebih senang bekerja mandiri.	52,50%	Sedang	65,42%	Tinggi
4.	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	46,39%	Sedang	77,50%	Tinggi
5.	Dapat mempertahankan pendapatnya	50,28%	Sedang	75,28%	Tinggi
6.	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	53,75%	Sedang	79,38%	Tinggi
Rata-rata		51,56%	Sedang	76,64%	Tinggi

Hasil penilaian yang telah dilakukan guru terhadap efektifitas media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII dikonversi dengan melihat hasil rata-rata skor yang dinilai oleh guru.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan observasi guru, media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan memiliki rata-rata nilai 1 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat efektif dalam meningkatkan motivasi siswa.

d. Hasil uji efektivitas partisipasi siswa responden guru

Hasil penilaian yang telah dilakukan guru terhadap efektifitas media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII juga dikonversi dengan melihat hasil rata-rata skor yang dinilai oleh guru.

Tabel 13. Hasil Analisis Observasi Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Skor Sebelum	Skor Sesudah	Rata-rata skor
1.	Tekun menghadapi tugas	4	8	4

2.	Ulet menghadapi kesulitan	6	11	6,5
3.	Lebih senang bekerja mandiri.	3	7	3,5
4.	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	2	6	4
5.	Dapat mempertahankan pendapatnya	6	13	8
6.	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	5	8	6,5
Jumlah		26	52	32,5
Persen (%)		37,14%	74,28%	46,15

Disimpulkan bahwa berdasarkan observasi guru, media pembelajaran yang peneliti kembangkan memiliki rata-rata nilai 1 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa.

2. Pembahasan Produk

Produk yang dihasilkan dibuat dengan memperhatikan beberapa aspek kriteria, yaitu:

- a. Karakteristik media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII

Model media pembelajaran yang dikembangkan merupakan bentuk model media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP kelas VII yang ditinjau dari aspek usia, cara penggunaan serta tujuan dari proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII. Model media pembelajaran interaktif PJOK yang dikembangkan menciptakan suatu kondisi yang didalam pelaksanaannya dituntut untuk melakukan partisipasi serta membangkitkan motivasi dalam usaha mencapai tujuan yaitu mencetak poin dan memenangkan kuis interaktif.

- b. Aspek yang dikembangkan dalam model media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII

Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom (1956) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Salah satu prinsip dasar yang harus senantiasa diperhatikan dan dipegang dalam rangka evaluasi hasil belajar adalah prinsip kebulatan, dengan prinsip evaluator dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar dituntut untuk mengevaluasi secara menyeluruh terhadap peserta didik, baik dari segi pemahamannya terhadap materi atau bahan pelajaran yang telah diberikan (aspek kognitif), maupun dari segi penghayatan (aspek afektif), dan pengamalannya (aspek psikomotor). Ketiga aspek atau ranah kejiwaan itu erat sekali dan bahkan tidak mungkin dapat dilepaskan dari kegiatan atau proses evaluasi hasil belajar. Aspek yang dikembangkan dalam model permainan ini mengadopsi dari aspek pembelajaran pada umumnya, yaitu mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Ditinjau dari segi aspek kognitif, setiap anak diharapkan mampu mengetahui dan memahami dengan baik bentuk dan isi materi yang tertuang dalam model media pembelajaran interaktif yang dikembangkan serta mampu menyusun kembali kemudian menjalankan instruksi dari materi yang diberikan oleh guru. Ditinjau dari segi psikomotorik, setiap anak diharapkan mampu melaksanakan gerak yang diajarkan melalui proses pembelajaran menggunakan

model permainan yang dikembangkan dengan baik dan benar.

Sedangkan dari segi afektif, model media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII yang dikembangkan diharapkan mampu menstimulasi minat siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran dengan sungguh-sungguh sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Selain itu dengan model media pembelajaran yang dikembangkan mampu membuat proses belajar menjadi menyenangkan sehingga anak termotivasi untuk aktif dan melakukan interaksi dengan teman dalam usaha mencapai tujuan memenangkan kuis interaktif.

c. Tingkat keefektifan model media pembelajaran

Berdasarkan hasil uji keefektifan media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII diketahui bahwa terjadinya peningkatan karena adanya proses yang telah dilakukan menciptakan suatu kondisi yang menuntut kerjasama dan semangat ataupun dorongan untuk mencapai tujuan memenangkan permainan, dari proses tersebut akan menghasilkan sebuah peningkatan kerjasama dan motivasi anak.

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner (2002) tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Selain itu, berdasarkan uji perbandingan dari penilaian tersebut diperoleh

hasil bahwa terdapat perbedaan kerjasama dan motivasi yang signifikan antara uji sebelum dan sesudah digunakan model media pembelajaran interaktif PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII. Selain itu, dari segi pelaksanaan model media pembelajaran selama penelitian berlangsung terlihat bahwa anak merasa senang dan antusias dalam menjalani aktivitas belajar, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian guru menggunakan angket penilaian yang memberikan hasil bahwa model media pembelajaran yang dikembangkan mudah dipahami dan dilakukan serta mampu memotivasi diri setiap anak untuk melakukan aktivitas bermain dengan baik dan benar serta efektif dan efisien, sehingga menimbulkan perasaan senang dan semangat dalam diri anak. Selain itu, dari segi peralatan yang digunakan dalam setiap model media pembelajaran dinilai aman dan menarik untuk digunakan saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji keefektifan dapat disimpulkan bahwa produk berupa model media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif dan efisien untuk meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII.

E. Keunggulan dan Kelemahan Produk yang Dikembangkan

1. Keunggulan

- a) Media pembelajaran interaktif PJOK dapat meningkatkan motivasi siswa SMP kelas VII.
- b) Media mudah digunakan saat online maupun offline.

2. Kelemahan

- a) Siswa yang tidak memiliki perangkat gawai ataupun laptop tidak dapat mengakses.

b) Perangkat android tidak diatur mode *auto rotate*.

F. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian yang dialami selama proses penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Uji operasional atau uji efektivitas hanya dilakukan pada satu sekolah.
2. Wawancara studi pendahuluan dan uji coba di lapangan tidak seluruhnya terdokumentasikan dengan baik.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* yang disusun bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII.
2. Pengembangan model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* dimulai dari tahap-tahap proses validasi *draft* model dengan penilaian model menggunakan rubrik penilaian yang dilakukan oleh validator dapat disimpulkan bahwa model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* valid. Produk dari penelitian pengembangan ini yaitu aplikasi media pembelajaran yang berjudul “PJOK Digital” yang dapat diakses secara *online* melalui link <https://bit.ly/PJOKdigitalVII> ataupun diakses secara *offline* dengan terlebih dahulu mengunduh file aplikasi atau menggunakan *Compact Disk* (CD).
3. Model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* yang disusun sesuai dengan kebutuhan guru untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VII. Model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* dikembangkan untuk meningkatkan motivasi mudah diakses secara *online* maupun *offline* sehingga menciptakan suasana pembelajaran PJOK yang variatif dan menyenangkan. Model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* yang

dikembangkan efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan untuk memanfaatkan produk model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* hasil dari penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian secara praktis dapat digunakan sebagai acuan bagi guru PJOK untuk dapat memberikan model media pembelajaran interaktif PJOK yang disusun ke dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), sehingga secara aktif dapat memanfaatkan model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII pada khususnya dan pembelajaran PJOK pada umumnya dapat semakin efektif.
2. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya kajian-kajian dan pengembangan lebih lanjut untuk menambah khasanah untuk meningkatkan media pembelajaran PJOK agar dapat menunjang guru dalam melaksanakan pembelajaran PJOK khususnya ketika daring serta agar siswa dapat memahami materi PJOK secara efektif dan efisien.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Di dalam penyebarluasan produk pengembangan ke sasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini dicek kembali dan disesuaikan dengan kondisi karakteristik dan sarana yang dimiliki siswa.
2. Sebelum disebarluaskan sebaiknya disosialisasikan kepada pihak terkait

seperti wakil kepala sekolah bidang kurikulum masing-masing sekolah.

Sedangkan untuk mengembangkan penelitian ini ke arah lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Subjek penelitian sebaiknya dilakukan pada subjek yang lebih luas. Begitu pula dengan tempat penelitian dilakukan pada lebih banyak tempat penelitian.
2. Hasil pengembangan ini hanya berupa model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII saja. Untuk penelitian lebih lanjut dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang diperlukan di jenjang kelas yang lainnya.

Demikian saran-saran terhadap pengembangan produk model media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII yang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S., Majid, W., Dwiwogo, W. D. (2021). Pengembangan bahan ajar pembelajaran PJOK materi permainan bola basket berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas XI. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2), 132–141. <https://doi.org/10.17977/um040v5i2p%p>
- Anik Ghufron. (2007). *Panduan penelitian dan pengembangan bidang pendidikan dan pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Anin Rukmana. (2008). Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *JURNAL Pendidikan Dasar*. Nomor: 9 - April. Diambil pada tanggal 19 Desember 2016, dari [http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_9-April_2008/Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_9-April_2008/Pembelajaran_Pendidikan_Jasmani_di_Sekolah_Dasar.pdf)
- Arda, D. (2013). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP kelas VIII. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Bakhrul Ulum. (2013). Penggunaan pendekatan bermain dan berlomba untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran tolak peluru gaya membelakangi pada siswa kelas IV di SD Negeri Petung II Kecamatan Pasrepan Kabupaten Pasuruan. *PEDAGOGIA* Vol. 2, No. 1, Februari: halaman 14-35.
- BSNP. (2006). *Standar kompetensi dan kompetensi dasar*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Burton, K. (2012). A study of motivation: how to get your employees moving. *SPEA Honors Thesis Spring*. Indiana University.
- Cai, S., Liu, C., Wang, T., Liu, E., & Liang, J.-C. (2020). Effects of learning physics using Augmented Reality on students' self-efficacy and conceptions of learning. *British Journal of Educational Technology*, n/a(n/a). <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/bjet.13020>
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem pendidikan Nasional.
- Devi B. Puspitasari. (2012). Hubungan antara persepsi terhadap iklim kelas dengan motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Bancak. *EMPATHY*. Vol.I No.1 Desember.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal PenSil*, 7(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>

- Erfayliana, Y., Kusumawati, O., & Juniarta, T. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas IV SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9 (1), 107–118. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12167>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Mageau, G. A., & Vallerand, R. J. (2003). The coach-athlete relationship: A motivational model. *Journal of Sports Sciences*, 21, 883–904.
- Masnur Muslich. (2008). *KTSP dasar pemahaman dan pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moleong, FI Lexy J. (2010). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Monty P. Satiadarma. (2000). *Dasar-dasar psikologi olahraga*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.
- Nopiyanto, Y. E., Raibowo, S., Suryatama, Y. R., & Ibrahim. (2020). Hambatan Guru Pendidikan Jasmani Generasi 80-an Dalam Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19. *Analisis Pendapat dan Tingkat Kesejahteraan Rumah Tangga Petani*, 5(2), 1689–1699. <https://doi.org/10.24036/sporta.v5i2.140>
- Oemar Hamalik. (2012). *Psikologi belajar dan mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Prayitno, M. F. F. M. (2020). Peningkatan hasil evaluasi pembelajaran daring saat pandemi covid-19 berdasarkan media powerpoint interaktif Dinas Pendidikan Kabupaten Kediri, SMPN 1 Mojo, Kediri, Indonesia Departemen Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Airlangga. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(2), 171–181. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/must.v5i2.6119>
- Peklaj, C., & Puklek, M. (2009). Students motivation and academic success in relation to the quality of individual and collaborative work during a course in educational psychology. *Association of Teacher Education in Europe. Annual ATEE Conference*, 3, 147-161.
- Pike, H.B. (2009). *Improving school sport and physical education in your*

school.

Victoria: Department of Education and Early Childhood Development.

- Ramdan Pelana. (2012). Manajemen pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK). *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 3, No. 5 – Desember.
- Ratelle, C. F., Guay, F., Vallerand, R. J., Larose, S., & Senécal, C. B. (2007). Autonomous, controlled, and amotivated types of academic motivation: A person-oriented analysis. *Journal of Educational Psychology*, 99, 734–746.
- Rosdiani, Dini. (2013). *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Ryan, R.M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 54-67.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Stirling, D. (2014). Motivation in education. *Aichi Universities English Education Research Journal*. 29 (2013) 51-72.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R and D*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian & pengembangan, research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukirno. (2012). *Psikologi olahraga dan kepelatihan*. Palembang: Dramata Kreasi Media.
- Ulandari, M., Lesmana, C., & Santoso, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP LKIA Pontianak. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 3(2), 49-61.

<https://doi.org/10.36418/glosains.v3i2.86>

Umi Probeyekti.(2009). *Pengantar Teknologi Informasi Prodi sistem Informasi UKDW*. Diakses dari lecturer.ukdw.ac.id pada tanggal 4 September 2019, Pukul 09.00 WIB

Wawan S. Suherman. (2004). *Kurikulum berbasis kompetensi pendidikan jasmani teori dan praktek pengembangan*. Yogyakarta: FIK UNY.

Yudrik Jahja. (2011). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian

02/06/22 16.00

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 871/UN34.16/PT.01.04/2022

31 Mei 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **OCHA FERNANDA KUSTANTRI**
JL. PENDOWO NO 11 RT 008/ RW. 002 KELURAHAN SUMBERSARI BANTUL
KECAMATAN METRO SELATAN KOTA METRO, PROVINSI LAMPUNG

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ocha Fernanda Kustantri
NIM : 18711251036
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PJOK
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KELAS VII
Waktu Penelitian : 1 Agustus - 31 Desember 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor: B/3.104/UN34.16/KM.07/2022

18 April 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Widiyanto, M.Kes.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Instrumen bagi mahasiswa:

Nama : Ocha Fernanda Kustantri

NIM : 18711251036

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Prof. Dr. Endang Rini Sukanti, M.S.

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PJOK
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KELAS VII

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan

Bidang Akademik dan Kerja Sama,

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.

NIP.19820815 200501 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/3.105/UN34.16/KM.07/2022

18 April 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Guntur, M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Instrumen bagi mahasiswa:

Nama : Ocha Fernanda Kustantri

NIM : 18711251036

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Prof. Dr. Endang Rini Sukanti, M.S.

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PJOK
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KELAS VII

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan

Bidang Akademik dan Kerja Sama,

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.

NIP.19820815 200501 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor: B/3.106/UN34.16/KM.07/2022

18 April 2022

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Instrumen bagi mahasiswa:

Nama : Ocha Fernanda Kustantri

NIM : 18711251036

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Prof. Dr. Endang Rini Sukanti, M.S.

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PJOK
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KELAS VII

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan

Bidang Akademik dan Kerja Sama,

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.

NIP.19820815 200501 1 002

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Widiyanto, M.Kes
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PJOK BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
SMP KELAS VII

dari mahasiswa:

Nama : Ocha Fernanda Kustantri
NIM : 18711251036
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kalimat yang digunakan dalam pernyataan bisa lebih operasional
2. Terdapat beberapa kalimat pernyataan yang masih sama
3. Pernyataan untuk ahli bahasa belum sesuai dengan indicator yang akan dilihat
4. Revisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 Juli 2022
Validator,

Dr. Widiyanto, M.Kes



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Guntur M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Wakil Dekan
Instansi Asal : Fik UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PJOK BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
SMP KELAS VII

dari mahasiswa:

Nama : Ocha Fernanda Kustantri
NIM : 18711251036
Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. perbaiki apa sudah sesuai dg
kurikulum PJOK SMP
2. model ini sudah sesuai
3. _____

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Juli 2022
Validator,

Dr. Guntur M.Pd

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

PEDOMAN WAWANCARA BAGI GURU PJOK

Nama informan :

Jenis kelamin :

Usia :

Instansi :

Pertanyaan:

1. Berapa lama Anda menjadi guru PJOK?
.....
2. Bagaimana sarana prasarana yang digunakan dalam pembelajaran PJOK ketika daring?
.....
3. Menurut pendapat Anda seberapa besar peran media pembelajaran terhadap kualitas guru dalam mengajar daring?
.....
4. Bagaimana upaya Anda meningkatkan motivasi belajar siswa?
.....
5. Bagaimana Anda melihat dampak dari pembelajaran daring yang Anda lakukan?
.....
6. Bagaimana cara Anda menyiasati pembelajaran daring ketika sinyal kurang bagus?
.....
7. Menurut Anda bagaimana media pembelajaran yang ideal itu?
.....
8. Apakah perlu untuk dikembangkannya model-model media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar?
.....

PETUNJUK MENGISI SKALA NILAI UNTUK AHLI MATERI

1. Pada halaman berikut ini diPjokparkan skala nilai untuk menilai *draft* awal model media pembelajaran interaktif
2. Jika menurut penilaian Bapak, unsur dalam klasifikasi **TAMPAK** dalam model media pembelajaran, dimohon membubuhkan **TANDA CEK (√)** pada kolom kategori **SESUAI**
3. Jika menurut penilaian Bapak, unsur dalam klasifikasi **TIDAK TAMPAK** dalam model media pembelajaran, dimohon membubuhkan **TANDA CEK (√)** pada kolom kategori **TIDAK SESUAI**.

Skala Nilai Untuk Validator Terhadap Draf Model Media Pembelajaran

Nama Model Media Pembelajaran : Tanggal Pengisian :

No	Aspek	Indikator	Score penilaian					Komenta
			1	2	3	4	5	
1.	Aspek Materi Pembelajaran	Kejelasan rumusan kompetensi inti dankompetensi dasar						
		b. Kedalaman materi / Kesesuaian materi						
		c. Cakupan materi untuk pencapaiankompetensi						
		d. Kejelasan materi/konsep						
		e. Aktualisasi materi						
		f. Kejelasan contoh						
		g. Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi						
		h. Ketepatan video untuk menjelaskan materi						
		i. Ketepatan pemilihan gambar dikaitkandengan materi						
		j. Kebenaran isi/konsep						
2.	Isi	a. Kedalaman materi						
		b. Cakupan materi untuk pencapaiankompetensi						
		c. Kejelasan materi/konsep						

	d. Aktualisasi materi								
	e. Kejelasan contoh								
	f. Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi								
	g. Ketepatan video untuk menjelaskan materi								
	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkandengan materi								
	i. Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi								
	j. Kejelasan rumusan soal								
	k. Tingkat kesulitan soal								

A. Saran untuk para Pakar Terhadap Perbaikan Model Media Pembelajaran

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model ini mohon ditulis pada kolom 1
2. Alasan diperlukan revisi, mohon dituliskan pada kolom 2
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 3

No Model	Bagian Yang Direvisi	Alasan Revisi	Saran Perbaikan
	1	2	3
1			
2			
3			
4			
5			
6			

B. Komentar dan Saran Umum

**PEDOMAN OBSERVASI UNTUK MENILAI YANG DIGUNAKAN OLEH PENELITI
PADA SAAT MELAKUKAN UJI COBA**

Petunjuk Penggunaan:

1. Pada halaman berikut dipaparkan daftar cek untuk mengobservasi rekaman model yang disediakan.
2. Sebelum memulai pengamatan, dimohon Bapak menuliskan Nama Model Latihan dan Tanggal Pengamatan pada tempat yang telah disediakan
3. Jika menurut hasil pengamatan Bapak, unsur dalam item observasi **TAMPAK** dalam rekaman, dimohon membubuhkan **TANDA CEK** (√) pada kolom **YA** hasil observasi.
4. Jika menurut hasil pengamatan Bapak, unsur dalam item observasi **TIDAK TAMPAK** dalam rekaman, dimohon membubuhkan **TANDA CEK** (√) pada kolom **TIDAK** hasil observasi.

Nama Model :

Tanggal Pengamatan :

No.	Item Observasi	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
1.	Peneliti cukup jelas dalam memberikan petunjuk kegiatan		
2.	Peneliti dapat mengkondisikan wasit selama kegiatan berlangsung		
3.	Peneliti dapat memotivasi wasit untuk melakukan kegiatan		
4.	Peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan model latihan		

Observer,

()

**PEDOMAN PENILAIAN OBSERVASI KEEFEKTIFAN MODEL MEDIA
PEMBELAJARAN**

Petunjuk Penggunaan:

1. Pada halaman berikut dJOKparkan daftar cek untuk mengobservasi rekaman model yang disediakan.
2. Jika menurut hasil pengamatan Bapak, unsur dalam item observasi **TAMPAK** dalam rekaman, dimohon membubuhkan **TANDA CEK (√)** pada kolom **YA** hasil observasi.
3. Jika menurut hasil pengamatan Bapak, unsur dalam item observasi **TIDAK TAMPAK** dalam rekaman, dimohon membubuhkan **TANDA CEK (√)** pada kolom **TIDAK** hasil observasi.

**PEDOMAN OBSERVASI KEEFEKTIFAN MODEL MEDIA
PEMBELAJARAN**

Nama model :
Tanggal Pengamatan :

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian	
		YA	TIDAK
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Observer,
()

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Siswa :

Kelas : VII.1

No. Absen :

Petunjuk pengisian :

1. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada pada angket anda!
2. Pada setiap pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban. Pilihlah salah satu yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur sesuai yang anda alami. Setiap pertanyaan tidak lebih dari satu jawaban.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		Tidak Pernah	Kadang-kadang	Sering	Selalu
1.	Saya akan menyelesaikan tugas PJOK yang diberikan oleh guru tepat waktu				
2.	Saya tidak akan berhenti untuk beristirahat bila belum menyelesaikan tugas yang diberikan guru				
3.	Saya menyediakan banyak waktu untuk menyelesaikan tugas PJOK				
4.	Saya akan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab				
5.	Saya akan berusaha agar selalu mendapatkan nilai terbaik dalam pelajaran PJOK				
6.	Saya akan terus belajar agar dapat menghadapi kesulitan dalam pelajaran PJOK				
7.	Kesulitan yang saya hadapi tidak akan membuat semangat belajar saya hilang				
8.	Saya akan belajar dengan giat tanpadiminta oleh orang lain				
9.	Mengerjakan tugas secara individu lebih menyenangkan bagi saya daripada secara kelompok				
10.	Mengerjakan tugas sendiri membuat rasa ingin tahu saya semakin besar				
11.	Tugas yang beraneka ragam menjadi tantangan tersendiri untuk saya				

12.	Saya senang mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru				
13.	Mengerjakan tugas secara mandiri membuat saya merasa lebih puas dengan hasil yang saya peroleh				
14.	Saya senang memberikan pendapat pada saat kegiatan pembelajaran				
15.	Saya akan mempertahankan pendapat yang saya yakini benar				
16.	Saya akan mencari tahu kebenaran pendapat saya, sebelum mempertahankannya				
17.	Saya tertarik dengan permasalahan yang berhubungan dengan PJOK				
18.	Saya akan membaca berbagai sumber untuk menemukan masalah yang berhubungan dengan PJOK				
19.	Saya akan membaca berbagai sumber untuk dapat menemukan pemecahan soal PJOK				
20.	Saya tidak segan bertanya pada guru bila mengalami kesulitan dalam pemecahan soal PJOK				

Petunjuk pengisian

Isilah lembar observasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai sesuai dengan keadaan yang berlangsung selama proses pembelajaran!

Keterangan:

Skor 1 = kurang sekali

Skor 2 = kurang

Skor 3 = cukup

Skor 4 = baik

Skor 5 = sangat baik

No.	Aspek Pengamatan	Nilai					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru		√				
2.	Keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas		√				4
3.	Mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dimengerti	√					
4.	Bertanya pada teman tentang materi yang belum dipahami		√				
5.	Berusaha untuk selalu mendapat nilai terbaik			√			6
6.	Lebih senang mengerjakan tugas secara individu	√					
7.	Tidak bisa bekerjasama dengan kelompok untuk menyelesaikan tugas		√				3
8.	Bosan dengan tugas yang berulang-ulang	√					
9.	Keinginan untuk mengerjakan tugas yang beraneka ragam	√					2
10.	Tidak mudah terpengaruh akan pendapat orang lain		√				
11.	Mencari kebenaran pendapatnya dengan membaca buku sumber		√				
12.	Mempertahankan pendapat yang diyakini benar		√				6
13.	Memiliki rasa penasaran terhadap materi pelajaran			√			
14.	Senang membaca buku untuk mencari pemecahan soal yang ditemui		√				5

Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media

Petunjuk pengisian

Isilah lembar observasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai sesuai dengan keadaan yang berlangsung selama proses pembelajaran!

Keterangan:

- Skor 1 = kurang sekali
- Skor 2 = kurang
- Skor 3 = cukup
- Skor 4 = baik
- Skor 5 = sangat baik

No.	Aspek Pengamatan	Nilai					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru				√		
2.	Keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas				√		8
3.	Mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dimengerti			√			
4.	Bertanya pada teman tentang materi yang belum dipahami				√		
5.	Berusaha untuk selalu mendapat nilai terbaik				√		11
6.	Lebih senang mengerjakan tugas secara individu			√			
7.	Tidak bisa bekerjasama dengan kelompok untuk menyelesaikan tugas				√		7
8.	Bosan dengan tugas yang berulang-ulang			√			
9.	Keinginan untuk mengerjakan tugas yang beraneka ragam			√			6
10.	Tidak mudah terpengaruh akan pendapat orang lain				√		
11.	Mencari kebenaran pendapatnya dengan membaca buku sumber				√		
12.	Mempertahankan pendapat yang diyakini benar				√		12
13.	Memiliki rasa penasaran terhadap materi pelajaran				√		
14.	Senang membaca buku untuk mencari pemecahan soal yang ditemui				√		8

**ANALISIS HASIL ANGKET MOTIVASI AWAL BELAJAR SISWA
(SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN)**

Responden	Nomor Item																				Jumlah
	A				B				C		D			E			F				
	A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	B4	C1	C2	D1	D2	D3	E1	E2	E3	F1	F2	F3	F4	
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	18
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19
3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	20
4	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2	3	2	3	2	2	22
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	20
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	20
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	19
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	20
9	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21
10	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	20
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	20
12	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21
13	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	19
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	3	2	2	2	22
15	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	23
16	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	1	2	18
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	18
18	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	3	3	23
19	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	20
20	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	21
21	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	24
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	23
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	16
24	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	16
25	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	21
26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	21
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	3	2	2	2	3	19
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	21
29	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	22
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	19
Jumlah	63	69	63	63	63	63	63	64	63	63	58	54	55	62	53	66	69	61	62	66	
Skor Maksimum	480				480				240		360			360			480				
Skor per indikator	258				253				126		167			181			258				
Prosentase per indikator	53,75%				52,71%				52,50%		46,39%			50,28%			53,75%				51,56%
Rata-Rata	65				63				63		56			60			65				

**ANALISIS HASIL ANGKET MOTIVASI AWAL BELAJAR SISWA
(SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN)**

Responden	Nomor Item																Jumlah				
	A				B				C		D			E				F			
	A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	B4	C1	C2	D1	D2	D3	E1	E2	E3		F1	F2	F3	F4
1	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	23
2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21
5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	37
6	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	30
7	4	2	2	4	4	4	4	4	2	1	2	2	4	2	1	4	2	4	4	4	29
8	4	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	35
9	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	30
10	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
11	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	26
12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
13	4	2	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	2	3	3	3	4	31
14	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
15	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	26
16	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
17	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	37
18	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	30
19	2	1	2	4	4	4	4	4	2	1	2	2	4	2	1	4	2	4	4	4	29
20	4	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	35
21	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	30
22	3	1	2	4	4	4	4	4	2	1	2	2	4	2	1	4	2	4	4	4	29
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
24	4	2	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	2	3	3	3	4	31
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
26	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	37
27	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	2	2	4	2	1	4	2	4	4	4	29
28	4	2	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	2	3	3	3	4	31
29	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
30	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	2	3	3	3	4	31
Jumlah	102	69	90	109	109	102	98	100	75	82	89	85	105	92	82	97	88	96	97	100	
Skor Maksimum	480				480				240		360			360			480				
Skor per indikator	370				409				157		279			271			381				
Prosentase per indikator	77,08%				85,21%				65,42%		77,50%			75,28%			79,38%				76,64%
Rata-Rata	93				102				79		93			90			95				

Lampiran 5. Data Penelitian





Lampiran 6. Foto Penelitian



Uji Coba Skala Kecil



Uji Coba Skala Kecil

Uji Coba Skala Kecil

Uji Coba Skala Besar

Uji Coba Skala Besar



Uji Coba Skala Besar

Uji Efektivitas