MAJALAH LONTAR
Universitas PGRI Semarang
DOI: [DOI]

ISSN: 2654-458X
Vol. 37, No 2 Desember 2025
Hal: 276 - 281

Pengaruh Penggunaan Powerpoint Interaktif Terhadap Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Materi Teknik Dasar Renang Kelas XI SMA

Ganis Alzidan Dwi Laksono[1], Rina Dwi Setyawati[2], Agus Wiyanto[3], Subagiyo Sri Yahman[4]
[1]PPG PJOK, PPG Calon Guru, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Kode Pos 50232
[2]PPG PJOK, PPG Calon Guru, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Kode Pos 50232
[3]PPG PJOK, PPG Calon Guru, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Kode Pos 50232
[4]SMA Negeri 6 Sematang, Semarang, Kode Pos 50149
[1] peserta.17399@ppg.belajar.id
[2] rinadwisetyawati@upgris.ac.id
[3] AgusWiyanto7@gmail.com
[4] subagiyo6835@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada materi teknik dasar renang di kelas XI SMA Negeri 6 Semarang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi renang akibat keterbatasan fasilitas dan kurangnya pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.Subjek penelitian adalah siswa kelas XI-J SMA Negeri 6 Semarang yang berjumlah 24 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar (soal esai dan pilihan ganda), lembar observasi, dan angket minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat dan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 46,12(pra tindakan) menjadi 84,17 (pasca tindakan), dan persentase ketuntasan belajar mencapai 90,1% dari yang sebelumnya hanya 9,1% Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran yang menggunakan media visual dan interaktif. Kesimpulannya, penggunaan PowerPoint interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi teknik dasar renang. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif sebagai strategi dalam menyampaikan materi PJOK yang bersifat praktik dan membutuhkan visualisasi gerakan.

Kata kunci: minat belajar, hasil belajar, teknik dasar renang, PTK

ABSTRACT

This study aims to determine whether using interactive PowerPoint media increases student interest and improves learning outcomes in basic swimming techniques in Class XI at SMA Negeri 6 Semarang..This study was prompted by students' limited understanding of swimming material due to restricted facilities and a lack of engaging and meaningful learning experiences. The study employed a Classroom Action Research (PTK) approach, comprising two cycles consisting of planning, action, observation and reflection stages. The research subjects were 24 students from Class XI-J at SMA Negeri 6 Semarang. Instruments used included learning outcome tests (essays and multiple-choice questions), observation sheets and questionnaires on learning interest. The results showed a significant increase in student interest and learning outcomes. The students' average score increased from 46.12 (pre-action) to 84.17 (post-action) and the percentage of students demonstrating mastery of the material increased from 9.1% to 90.1%. Additionally, the students demonstrated enthusiasm and active engagement in the learning process through the use of visual and interactive media. In conclusion, using interactive PowerPoint proved effective in improving students' understanding of and interest in basic swimming techniques. This study recommends using interactive digital learning media as a strategy for delivering practical physical education materials that require visualisation of movements.

Keywords*: Interest in learning, outcomes of learning, basic swimming techniques, PTK.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peranan yang sangat penting dalam sistem pendidikan nasional. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan mengembangkan aspek fisik peserta didik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan emosional melalui kegiatan olahraga dan kebugaran jasmani(Pambudi et al., 2019). Pembelajaran PJOK di sekolah idealnya tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis, dengan dukungan fasilitas dan media pembelajaran yang memadai agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal.

Salah satu materi dalam PJOK yang memiliki dimensi praktis dan penting adalah renang. Renang merupakan keterampilan dasar yang tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan dan kebugaran tubuh,

tetapi juga termasuk dalam keterampilan hidup (life skill) yang sangat penting, khususnya dalam konteks keselamatan di air. Kemampuan berenang dapat menyelamatkan nyawa seseorang ketika berada dalam situasi darurat di perairan. Oleh karena itu, penguasaan teknik dasar renang menjadi salah satu keterampilan esensial yang harus dikuasai oleh peserta didik sejak dini (Sukintaka, 2014).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran renang di tingkat SMA seringkali menghadapi berbagai tantangan. Kendala utama yang dihadapi adalah terbatasnya sarana dan prasarana seperti kolam renang yang sesuai standar, serta keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran praktik. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi, sehingga kurang menarik minat siswa.

Hasil observasi peneliti selama pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 6 Semarang menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas XI belum pernah menerima pembelajaran renang secara terstruktur. Bahkan sebagian besar dari mereka belum menguasai teknik dasar renang seperti pengambilan napas, meluncur, dan mengapung. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran renang. Rasa takut terhadap air, minimnya pengalaman praktik, dan penyampaian materi yang kurang menarik turut memperburuk kondisi tersebut.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, inovasi dalam metode pembelajaran sangat dibutuhkan. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media PowerPoint interaktif. Media ini memungkinkan penyampaian materi teknik dasar renang dengan dukungan animasi, video, dan gambar yang mampu memvisualisasikan teknik renang secara lebih konkret. Dengan tampilan yang interaktif, materi menjadi lebih mudah dipahami, menarik, dan memotivasi siswa untuk belajar (Arsyad, 2010).

Minat belajar adalah suatu dorongan dari dalam individu yang menimbulkan perhatian, ketertarikan, dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Slameto, 2012). Minat sangat memengaruhi keberhasilan belajar karena siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan berinisiatif dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Menurut Sudjana (2011), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dalam konteks pembelajaran PJOK, ketiga aspek tersebut penting untuk dinilai secara menyeluruh.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti PowerPoint interaktif diyakini dapat meningkatkan minat siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Ketika minat meningkat, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Pembelajaran dengan media interaktif telah terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Dalam konteks PJOK, penggunaan media visual interaktif sangat relevan karena banyak gerakan yang membutuhkan demonstrasi visual. Media PowerPoint interaktif juga memungkinkan guru menyampaikan materi secara sistematis dan konsisten, mengurangi kesalahan dalam demonstrasi teknik, serta memberikan siswa kesempatan untuk memahami terlebih dahulu secara visual sebelum melakukan praktik langsung.

Dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengkaji lebih dalam bagaimana penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi teori teknik dasar renang.

Tinjauan Pustaka

Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif

Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Menurut (Arsyad, 2010), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar.

PowerPoint interaktif adalah salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang banyak digunakan di era digital. Dibandingkan dengan presentasi biasa, PowerPoint interaktif memiliki fitur tambahan seperti hyperlink, tombol navigasi, audio, video, dan animasi yang

memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan materi. Fitur-fitur ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, serta mempermudah pemahaman terhadap materi kompleks, termasuk yang bersifat motorik seperti gerakan olahraga (P et al., 2019).

Penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena memberikan visualisasi yang konkret. Dalam pembelajaran PJOK, di mana banyak materi bersifat gerak, visualisasi sangat penting untuk membantu siswa memahami urutan teknik secara tepat.

Materi Renang

Renang merupakan salah satu cabang olahraga air yang diajarkan dalam kurikulum PJOK. Materi renang mencakup teknik-teknik dasar seperti pernapasan, meluncur, mengapung, dan gaya renang (bebas, dada, punggung, dan kupu-kupu). Menurut(Sukintaka, 2014), renang tidak hanya berguna untuk menjaga kebugaran fisik, tetapi juga sebagai keterampilan keselamatan diri di air.

Pembelajaran renang memiliki karakteristik yang berbeda dengan materi PJOK lainnya karena memerlukan penguasaan teknik secara bertahap dan praktik langsung di media air. Dalam konteks sekolah, keterbatasan fasilitas seperti kolam renang dan alat bantu menjadi hambatan utama dalam pelaksanaan pembelajaran renang. Oleh karena itu, pendekatan visual melalui media interaktif dapat menjadi solusi awal untuk memperkenalkan konsep teknik renang kepada siswa sebelum praktik dilakukan.

Dengan bantuan media PowerPoint interaktif, guru dapat menyajikan simulasi gerakan teknik dasar renang melalui video atau animasi, yang akan membantu siswa memahami posisi tubuh, koordinasi gerak, dan irama napas dengan lebih jelas.

Minat dan Hasil Belajar Siswa

Minat belajar merupakan kecenderungan hati yang tinggi dan keinginan besar terhadap suatu kegiatan belajar yang disertai dengan perasaan senang. (Slameto, 2012)menyatakan bahwa minat belajar adalah faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Semakin tinggi minat siswa, semakin besar kemungkinannya untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Sementara itu, hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa sebagai akibat dari proses belajar yang dapat diukur melalui penilaian. Hasil belajar mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan)(Bloom & Krathwohl, 1956). Dalam konteks PJOK, khususnya renang, hasil belajar lebih ditekankan pada penguasaan teknik secara praktik dan pemahaman konsep dasar gerakan.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif, seperti PowerPoint interaktif, dapat meningkatkan minat belajar karena siswa merasa lebih tertarik dan tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Media ini juga membantu dalam meningkatkan hasil belajar karena mampu menjelaskan materi dengan lebih jelas dan sistematis (prof. Dr. Munir, 2012).

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 6 Semarang pada materi teknik dasar renang melalui penerapan media PowerPoint interaktif. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru PJOK, dengan pendekatan siklus berulang yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi(Kemmis et al., 2014).

Subjek dan lokasi penelitian

Subjek dari penelitian kali ini adalah siswa kelas XI-J SMA N 6 Semarang yang berjumlah 36 Orang dengan kehadiran 24 siswa pada saat penelitian berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan ketika penulis sedang melaksanakan PPL 2 di SMA N 6 Semarang, pada tanggal 11 Maret 2025.

Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melalui empat tahapan utama:

1. Perencanaan (Planning)

a. Menyusun RPP dan materi pembelajaran renang dengan media PowerPoint interaktif.
b. Menyiapkan instrumen penelitian (lembar observasi, soal asesmen awal dan akhir).
c. Menyusun rubrik penilaian hasil belajar dan pedoman pelaksanaan tindakan.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)
   a. Siklus I: Penyampaian materi teknik dasar renang (meluncur dan pernapasan) menggunakan PowerPoint interaktif.
   b. Siklus II: Penyampaian materi gaya renang (bebas dan dada) serta penguatan pemahaman dari siklus sebelumnya.
3. Observasi (Observing)
   a. Mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran.
   b. Mengamati respons siswa terhadap media interaktif.
   c. Mengumpulkan data hasil asesmen formatif dan angket minat.
4. Refleksi (Reflecting)
   a. Mengevaluasi proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh pada akhir setiap siklus.
   b. Menentukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa teknik berikut

1. Observasi:
   Digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.
2. Angket:
   Untuk mengetahui tingkat minat siswa terhadap pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan PowerPoint interaktif.
3. Dokumentasi:
   Mengumpulkan bukti kegiatan pembelajaran berupa foto, video, dan catatan harian.

Teknik Analisis Data

Analisis Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan terhadap data hasil belajar siswa (nilai tes awal dan akhir) serta hasil angket minat belajar siswa. Tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus.

1. Menghitung Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Digunakan untuk mengetahui perkembangan nilai siswa sebelum dan sesudah tindakan.

Rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata
$\sum X$ = jumlah total skor seluruh siswa
N = jumlah siswa

2. Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar

Untuk mengetahui persentase siswa yang mencapai nilai ≥ KKM (KKM dari SMA N 6 Semarang untuk mata Pelajaran PJOK adalah 75)

Rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar
f = jumlah siswa yang tuntas
N = jumlah seluruh siswa

3. Menghitung Peningkatan (Gain) Hasil Belajar

Untuk mengukur efektivitas tindakan terhadap peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

Rumus Gain Sederhana:
Peningkatan=X¯siklus II−X¯siklus I
Analisis Data Kualitatif
Analisis data kualitatif dilakukan terhadap data hasil observasi, catatan lapangan, dan tanggapan siswa.
Langkah-langkah Analisis:

1. **Reduksi Data:**
   Menyeleksi, menyederhanakan, dan memfokuskan data penting dari observasi, wawancara, dan catatan selama proses pembelajaran.
2. **Penyajian Data:**
   Menyusun data dalam bentuk deskriptif naratif, tabel observasi, atau diagram aktivitas siswa agar dapat dianalisis lebih lanjut.
3. **Penarikan Kesimpulan:**
   Menyimpulkan makna dari pola perilaku siswa, tingkat partisipasi, dan respons terhadap pembelajaran dengan media PowerPoint interaktif. Misalnya: meningkatnya jumlah siswa yang aktif bertanya, berdiskusi, atau mampu menjelaskan ulang teknik renang secara lisan.

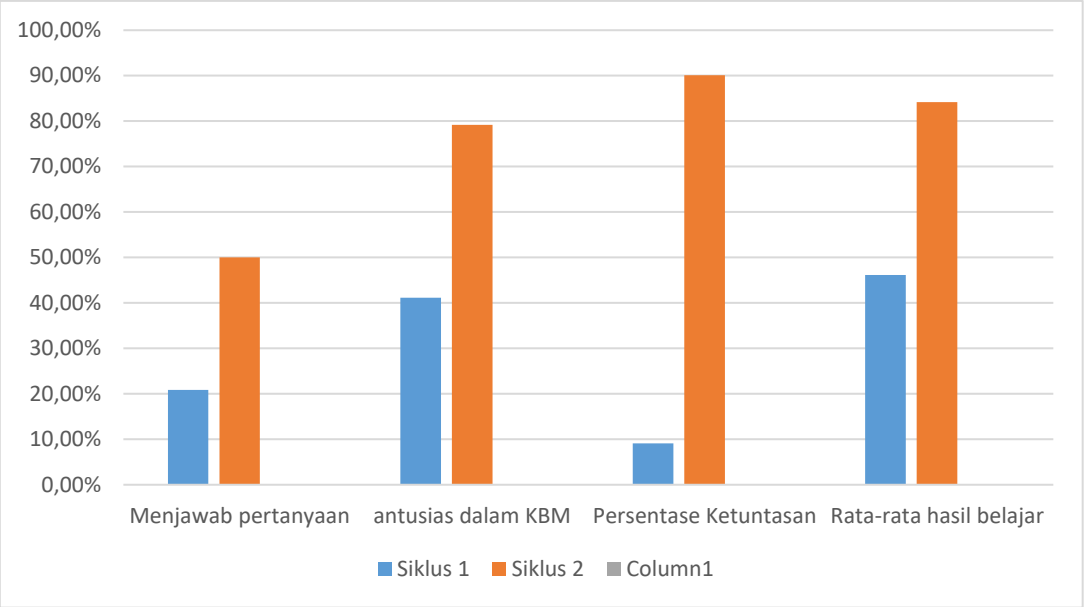
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian kali ini peneliti bertujuan untuk menganalisis adanya pengaruh media pembelajaran berupa power point interaktif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam materi renang, Data yang diperoleh berupa rata-rata hasil belajar siswa kelas XI-J dari asesmen awal, siklus 1 dan siklus 2 yang dimana para siswa mengisi soal esay sebanyak 10 soal ketika asesmen awal mengenai pengetahuan tentang Teknik dasar renang, sarana prasarana olahraga renang, gaya dalam olahraga renang dan juga 20 soal pilihan ganda ketika setelah di berikan perlakuan berupa pemberian materi menggunakan powerpoint interaktif.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk mengukur perubahan nilai dan ketuntasan belajar, serta secara kualitatif untuk menggambarkan perubahan sikap, antusiasme, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Peningkatan hasil belajar siswa

No	Indikator	Siklus 1	Siklus 2
1.	Menjawab pertanyaan Guru	20,83% (5 Siswa)	50%(12 Siswa)
2.	Antusias dalam mengikuti KBM	41,16%(10 Siswa)	79,16%(19 siswa)
3.	Persentase ketuntasan belajar	9,1%(2 Siswa)	90,1%(20 siswa)
4.	Rata-rata hasil belajar siswa	46,12	84,17



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Belajar Siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan analisis data dalam dua siklus penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting terkait penggunaan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya pada materi teknik dasar renang.

Kesimpulan ini diperoleh dari pengamatan terhadap peningkatan minat belajar siswa, hasil tes formatif, serta respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dari segi pemahaman materi maupun keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Jika ada, ucapan terimakasih ditujukan kepada institusi resmi atau perorangan sebagai penyandang dana atau telah memberikan kontribusi lain dalam penelitian. Ucapan terimakasih dilengkapi dengan nomor surat kontrak penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2010). Media pembelajaran. Azhar Arsyad. In *Ed*.

Bloom, B. S., & Krathwohl, D. R. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. In *Handbook I: Cognitive Domain.*

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. In *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2

P, R. R., Hobri, H., Dafik, D., Fatahillah, A., & Yudianto, E. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbantuan software lectora inspire pada materi permutasi dan kombinasi. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika*. https://doi.org/10.21831/pspmm.v1i0.37

Pambudi, M. I., Winarno, M. E., & Dwiyogo, W. D. (2019). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11906

prof. Dr. Munir, M. I. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta*.

Slameto. (2012). Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineke Cipta. *Journal of Chemical Information and Modeling*.

Sukintaka. (2014). Hakikat Pendidikan Jasmani. In *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*.