



Implementasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Olahraga di SDN 073/1 Sukaramai Jambi

Hendri Setiawan¹, Zulfritia²

¹Magister Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, hendri13setiawan@gmail.com

²Magister Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, hendri13setiawan@gmail.com

Corresponding Author: hendri13setiawan@gmail.com¹

Abstract: *Enhancing student participation and learning outcomes in primary school Physical Education (PJOK) requires instructional innovations, such as utilizing interactive learning media. This qualitative descriptive study examines the implementation of interactive media to optimize student learning outcomes in PJOK at SDN 073/1 Sukaramai, Batanghari Regency, Jambi Province. Data gathered through observation, interviews, and documentation were analyzed using data reduction, display, and verification techniques. The results reveal that the interactive media was structurally implemented across the planning, execution, and evaluation stages. This integration successfully enhanced student engagement, simplified complex motion concepts, and improved learning achievements in the cognitive, affective, and psychomotor domains. This study confirms that interactive learning media serves as a crucial instrument for creating effective, engaging, and results-oriented PJOK instruction.*

Keyword: *Interactive Learning Media, Learning Outcomes, Physical Education, Elementary School.*

Abstrak: Peningkatan partisipasi dan capaian belajar dalam mata pelajaran PJOK di sekolah dasar memerlukan adanya terobosan inovasi baru, salah satunya lewat pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Riset kualitatif dengan pendekatan deskriptif ini diarahkan untuk menganalisis kontribusi media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada ranah PJOK di SDN 073/1 Sukaramai, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Data dikumpulkan secara triangulasi (observasi, wawancara, dan dokumentasi) lalu diproses melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan media interaktif telah berjalan secara terstruktur mulai dari perencanaan, implementasi, hingga evaluasi kelas. Pemanfaatan teknologi ini terbukti efektif mengeskalasi atensi siswa, memperjelas pemahaman konsep gerak yang rumit, serta mendorong keberhasilan belajar pada aspek kognitif, sikap, dan keterampilan motorik. Penelitian ini menegaskan bahwa media interaktif merupakan instrumen penting untuk mewujudkan pembelajaran PJOK yang efektif, menarik, dan berorientasi hasil.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, PJOK, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Sektor pendidikan memegang peranan penting dalam mencetak sumber daya manusia yang kompeten dan adaptif terhadap percepatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pesantnya disrupsi teknologi saat ini secara langsung merekonstruksi sistem instruksional di lingkungan sekolah. Dinamika ini menuntut para pendidik untuk mengadopsi berbagai langkah inovatif agar pembelajaran tidak sekedar fokus pada transfer pengetahuan, melainkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Di antara berbagai langkah inovatif tersebut, integrasi media pembelajaran interaktif yang menyatukan elemen teks, visual, audio, video, animasi, serta stimulasi interaktif dalam satu platform utuh menjadi solusi yang kerap diimplementasikan (Arsyad, 2020; Yaumi, 2021). Pemanfaatan media multidimensi ini terbukti tidak hanya mempermudah guru dalam mendistribusikan materi pelajaran, tetapi juga efektif dalam menstimulasi atensi, motivasi, sekaligus keterlibatan aktif siswa sepanjang proses pembelajaran berlangsung (Smaldino et al., 2019).

Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada dasarnya diorientasikan untuk menstimulasi perkembangan holistik siswa yang mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kendati demikian, penerapan pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih dihadapkan pada sejumlah kendala operasional. Proses instruksional di lapangan kerap didominasi oleh pendekatan ekspositori seperti ceramah dan emisi konvensional, yang berimplikasi pada rendahnya keterlibatan aktif siswa. Imbasnya, sebagian siswa cenderung kehilangan atensi dan mengalami hambatan dalam menginternalisasi konsep dasar maupun teknik motorik. Fenomena ini kontradiktif dengan esensi pembelajaran PJOK yang seharusnya mengedepankan pengalaman empiris yang langsung, aktif, dan rekreatif guna memadukan aspek pengetahuan, afeksi, dan keterampilan gerak (Mahendra, 2015; Siedentop, 2019).

Landasan teori mengenai signifikansi media pengajaran interaktif dapat ditinjau melalui *Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia* oleh Mayer. Teori ini mempostulatkan bahwa konstruksi pemahaman siswa akan berjalan lebih optimal apabila stimulasi informasi mengombinasikan elemen verbal dan visual secara simultan dalam sistem kognitif, sehingga mampu memperkuat retensi serta pemahaman memori (Mayer, 2021). Selaras dengan hal tersebut, paradigma konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan bukanlah merupakan entitas yang ditransfer secara pasif dari pendidik ke peserta didik, melainkan hasil konstruksi aktif melalui pengalaman empiris, interaksi lingkungan, dan partisipasi langsung (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Dalam kerangka berpikir ini, media pembelajaran interaktif berperan sebagai katalis yang menyediakan ruang eksplorasi, memberikan *umpan balik* seketika, dan memfasilitasi kemandirian siswa dalam membangun pemahaman yang bermakna.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif secara empiris telah terbukti mampu mengakselerasi kualitas proses instruksional di kelas. Ariandini dan Ramly (2023) mengkonfirmasi bahwa integrasi multimedia interaktif memberikan kontribusi positif terhadap eskalasi hasil belajar siswa. Hasil senada juga dibawa oleh Sipayung dkk. (2024), yang menyatakan bahwa media berbasis teknologi tidak sekedar mendongkrak pencapaian akademis, melainkan juga efektif dalam memicu motivasi, keterlibatan emosional, dan partisipasi aktif siswa sepanjang pembelajaran. Kendati demikian, sebagian besar literatur terdahulu cenderung didominasi oleh pendekatan kuantitatif yang berorientasi pada pengujian korelasi atau pengaruh variabel kausalitas. Kajian mendalam yang memotret dinamika implementasi media secara interaktif holistik dalam konteks pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar melalui lensa kualitatif masih sangat terbatas. Menjawab keterbatasan tersebut, penelitian ini diorientasikan untuk mengonstruksi deskripsi komprehensif mengenai realitas pelaksanaan media interaktif serta kontribusi nyata yang dihasilkannya terhadap kinerja belajar siswa.

Temuan awal melalui observasi pendahuluan di SDN 073/1 Sukaramai menunjukkan bahwa optimalisasi media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran PJOK belum tercapai.

Strategi penyampaian materi oleh guru masih bertumpu pada metode ceramah dan refleksi fisik, sehingga membatasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dampak dari pendekatan ini terlihat pada profil hasil belajar PJOK siswa kelas IV Tahun Ajaran 2025/2026 yang berada pada kisaran nilai 78–85. Walaupun standar ketuntasan secara umum telah terpenuhi, ketimpangan kinerja antar-siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik masih tampak cermat. Kondisi ini memperkuat kebutuhan akan adanya pembaruan media instruksional yang interaktif guna memicu partisipasi, memperjelas diseminasi konsep, dan mendorong ketercapaian kompetensi yang utuh.

Melalui integrasi landasan teoretis, kajian terdahulu, dan data awal lapangan, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi seluruh dimensi implementasi media interaktif pada pembelajaran PJOK tingkat dasar. Riset ini menginvestigasi secara keseluruhan siklus pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, hingga identifikasi faktor pendukung dan penghambat sistemik. Secara spesifik, penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK di SDN 073/1 Sukaramai, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain metode deskriptif untuk menginvestigasi penerapan media pembelajaran interaktif dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di SDN 073/1 Sukaramai, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Pendekatan pemilihan ini didasarkan pada karakteristiknya yang mampu memfasilitasi peneliti untuk merekonstruksi pemahaman yang komprehensif dan mendalam mengenai realitas operasionalisasi media tersebut langsung dari konteks alaminya di sekolah. Melalui teknik pengumpulan data yang menggabungkan observasi, wawancara mendalam, serta studi dokumentasi, penelitian ini mengeksplorasi seluruh dimensi implementasi media interaktif, pengaruhnya terhadap kinerja belajar siswa, hingga pemetaan faktor eksogen yang menjadi pendukung maupun penghambat di lapangan (Creswell & Poth, 2018).

Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan secara sengaja melalui teknik *purposive sampling*. Strategi ini diterapkan atas dasar pertimbangan bahwa subjek yang dipilih memiliki rekam jejak pengalaman, kompetensi, serta keterlibatan empiris yang relevan dengan lokus penelitian (Sugiyono, 2023). Subjek yang ditetapkan sebagai informan kunci meliputi kepala sekolah, guru bidang studi PJOK, serta para siswa yang terlibat langsung dalam ekosistem pembelajaran berbasis media interaktif. Kepala sekolah diposisikan sebagai informan guna menggali data terkait otorisasi dan kebijakan manajerial dalam mendukung inovasi pembelajaran. Sementara itu, guru PJOK dipilih sebagai aktor utama pelaksana instruksional di kelas, dan peserta didik dilibatkan untuk mengeksplorasi perspektif, pengalaman empiris, serta respons psikologis mereka terhadap pemanfaatan media interaktif tersebut sepanjang aktivitas belajar.

Lokus penelitian ini berada di SDN 073/1 Sukaramai, Kecamatan Muara Tembesi, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi, dengan waktu pelaksanaan pada Tahun Ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi dilakukan melalui pendekatan *purposive*, mengingat sekolah tersebut merupakan salah satu lembaga yang telah menerapkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK. Penetapan ini krusial untuk menjamin keseimbangan data dengan fokus penelitian, sehingga memfasilitasi eksplorasi yang mendalam mengenai kenyataan pemanfaatan media tersebut dan kontribusinya bagi hasil belajar peserta didik.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang bertindak sebagai *instrumen manusia*. Dalam kapasitas tersebut, peneliti memegang tanggung jawab penuh atas seluruh siklus penelitian, mulai dari formulasi desain penelitian, pengumpulan data empiris di lapangan, proses analisis, hingga penarikan kesimpulan akhir (Sugiyono, 2023). Guna menjamin proses pengumpulan data berjalan secara terstruktur dan sistematis, peneliti

didukung oleh instrumen bantu berupa pedoman observasi, panduan wawancara semi-terstruktur, serta format dokumentasi.

Pedoman observasi diterapkan untuk merekam secara langsung dinamika pembelajaran PJOK berbasis media interaktif, khususnya mengenai perilaku instruksional guru dan respon motorik maupun sosial siswa di kelas. Sementara itu, panduan wawancara semi-terstruktur digunakan sebagai instrumen untuk mengeksplorasi narasi mendalam dari kepala sekolah, guru PJOK, dan peserta didik terkait aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, capaian belajar, hingga faktor determinan yang menjadi pendukung atau penghambat di lapangan. Sebagai penguat validitas, teknik dokumentasi diterapkan sebagai data lengkap yang mencakup perangkat pembelajaran (modul/RPP), dokumentasi visual aktivitas kelas, serta arsip nilai hasil belajar siswa yang relevan dengan fokus kajian.

Tahapan penelitian ini diinisiasi melalui studi pendahuluan lewat observasi di SDN 073/1 Sukaramai guna memotret realitas awal instruksional PJOK dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Pasca-perolehan izin resmi dari institusi terkait, peneliti mengidentifikasi dan menetapkan informan kunci menggunakan pendekatan *purposive sampling*. Aktivitas pengumpulan data dijalankan secara simultan melalui teknik observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) diselenggarakan bersama kepala sekolah, guru PJOK, dan peserta didik dengan memberikan ruang keleluasaan bagi informan untuk menarasikan pengalaman serta persepsi mereka. Peneliti juga menerapkan teknik *probing* (pertanyaan pendalaman) guna memperoleh data riil yang lebih spesifik. Seluruh data dokumentasi seperti administrasi pembelajaran dan rekaman visual difungsikan sebagai data komplementer untuk memvalidasi temuan observasi serta wawancara.

Korpus data yang telah dihimpun selanjutnya dibedah menggunakan model analisis interaktif model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014). Operasionalisasi analisis ini bergerak secara sirkular melalui empat fase utama: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keempat tahapan ini berlangsung interaktif sejak awal siklus riset hingga penyusunan laporan akhir demi menyajikan pemahaman yang komprehensif mengenai implementasi media interaktif dalam PJOK. Selanjutnya, guna menguji kredibilitas temuan ilmiah, peneliti menerapkan uji keabsahan data lewat teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member check*. Triangulasi sumber dilakukan dengan mengomparasikan narasi kepala sekolah, guru, dan siswa; sedangkan triangulasi teknik ditempuh dengan menyilangkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumen penunjang. Terakhir, *member check* diaplikasikan untuk mengonfirmasi kembali hasil transkrip wawancara kepada para informan demi menjamin akurasi dan otentisitas data (Lincoln & Guba, 1985).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini bersumber dari hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang dilaksanakan di SDN 073/1 Sukaramai, Kecamatan Muara Tembesi, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Proses analisis data dilakukan secara sistematis demi memotret realitas penerapan media pembelajaran interaktif dan implikasinya terhadap mutu hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK.

Dari analisis interaktif yang dilakukan, diperoleh tiga fokus temuan utama. Pertama, karakteristik implementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PJOK. Kedua, transformasi hasil belajar siswa setelah pemanfaatan media tersebut pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga, pemetaan terhadap faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi implementasi di lapangan. Seluruh temuan ini disusun berdasarkan basis data lapangan, yang kemudian didiskusikan secara mendalam melalui sintesis teori serta komparasi dengan literatur ilmiah yang relevan.

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PJOK

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK di SDN 073/1 Sukaramai berfungsi sebagai instrumen untuk mengoptimalkan mutu pembelajaran. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru mengombinasikan media visual seperti video pembelajaran dan gambar guna mengilustrasikan teknik dasar gerak sebelum fase praktik dimulai. Kehadiran media tersebut mentransformasi materi yang abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa. Dampaknya, aktivitas instruksional berjalan lebih interaktif, menarik, dan mempermudah penyerapan materi oleh peserta didik.

Hasil observasi di atas diperkuat oleh konfirmasi dari Guru PJOK melalui sesi wawancara. Dinyatakan bahwa visualisasi gerakan yang konkret melalui media interaktif sangat membantu memangkas tingkat abstraksi materi bagi peserta didik. Hal tersebut sebagaimana ditegaskan oleh Guru PJOK berikut ini:

"Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat membantu dalam pembelajaran PJOK, terutama ketika menjelaskan teknik dasar suatu gerakan. Peserta didik dapat melihat contoh gerakan secara lebih jelas sehingga lebih mudah memahami materi yang disampaikan." (Wawancara dengan Guru PJOK, 2026).

Selaras dengan temuan di atas, Kepala Sekolah, Humairoh, S.Pd.I., mengonfirmasi bahwa pihak sekolah secara aktif mendorong pemanfaatan media interaktif demi mewujudkan efisiensi edukatif. Komitmen manajerial tersebut disampaikan melalui penjelasan berikut:

"Sekolah selalu mendukung guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia agar implementasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar." (Wawancara dengan Kepala Sekolah, Humairoh, S.Pd.I., 2026).

Perspektif peserta didik memperkuat temuan mengenai efektivitas media interaktif ini. Narasi yang dihimpun melalui wawancara menunjukkan bahwa integrasi komponen video dan gambar membuat atmosfer pembelajaran menjadi lebih stimulatif dan mempermudah pemahaman teknik gerakan dasar. Respons tersebut terdokumentasi sebagai berikut:

"Saya lebih suka belajar kalau ada video atau gambar karena lebih mudah memahami gerakan yang diajarkan oleh guru." (Wawancara dengan Peserta Didik, 2026).

Hasil observasi mengonfirmasi adanya dampak positif terhadap perilaku belajar siswa, yang dicirikan oleh partisipasi aktif dalam memperhatikan penjelasan, keaktifan bertanya, dan respons yang antusias. Dokumen penelitian turut memperkuat realitas penggunaan media visual ini dalam kurikulum PJOK sekolah. Namun, implementasi di lapangan masih dihadapkan pada kendala teknis dan logistik, seperti keterbatasan infrastruktur sekolah, instabilitas konektivitas internet, dan keterbatasan durasi tatap muka. Bagaimanapun, secara umum penerapan media pembelajaran interaktif telah berjalan secara sistematis, memberikan pengalaman empiris yang lebih menarik bagi peserta didik, serta mempermudah fasilitasi penyampaian materi oleh pendidik.

Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PJOK

Temuan observasi mengonfirmasi bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berhasil menstimulasi efektivitas proses pembelajaran. Indikator keberhasilan ini terlihat dari konsentrasi belajar siswa yang lebih stabil, keterlibatan aktif dalam skenario pembelajaran, dan tingkat pemahaman materi yang lebih optimal. Dampak langsung dari kondisi ini tecermin pada peningkatan performa belajar siswa pada aspek kognitif, sikap (afektif), dan keterampilan motorik (psikomotorik). Guru PJOK menambahkan bahwa visualisasi gerakan yang konkret mampu memangkas waktu paruh pemahaman siswa terhadap teknik dasar olahraga. Pandangan tersebut tertuang dalam pernyataan berikut:

"Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik memahami materi dengan lebih cepat karena mereka dapat melihat secara langsung contoh gerakan yang benar melalui video atau media visual lainnya." (Wawancara dengan Guru PJOK, 2026).

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PJOK

Hasil analisis data menunjukkan bahwa efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif ditentukan oleh interaksi antara faktor pendukung dan faktor penghambat di lapangan. Aspek pendukung utama meliputi kapabilitas guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, dukungan manajerial sekolah, ketersediaan fasilitas, serta motivasi internal peserta didik. Dukungan fasilitas ini dikonfirmasi langsung oleh Guru PJOK:

"Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan baik karena sekolah menyediakan beberapa fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran." (Wawancara dengan Guru PJOK, 2026).

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Kepala Sekolah yang menyatakan kesiapan institusi dalam mendukung pengembangan media interaktif demi penjaminan mutu proses belajar. Sebaliknya, hambatan nyata yang ditemukan meliputi keterbatasan sarana pendukung tertentu, kendala konektivitas internet, dan keterbatasan alokasi waktu. Masalah teknis terkait stabilitas internet disampaikan oleh Guru PJOK sebagai berikut:

"Kendala yang sering dihadapi adalah jaringan internet yang terkadang kurang stabil sehingga media yang membutuhkan akses internet tidak selalu dapat digunakan secara maksimal." (Wawancara dengan Guru PJOK, 2026).

Meskipun demikian, kendala-kendala tersebut tidak menghentikan upaya guru dalam memanfaatkan fasilitas yang tersedia demi mempertahankan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan sintesis hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa kekuatan faktor pendukung yang dimiliki sekolah mampu meminimalisasi hambatan yang muncul, sehingga program implementasi media interaktif ini tetap terlaksana dengan baik.

Pembahasan

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PJOK

Temuan riset membuktikan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif dalam kurikulum PJOK di SDN 073/1 Sukaramai berhasil dilaksanakan guna meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Melalui pemanfaatan ragam media visual seperti video instruksional dan gambar, guru dapat memaparkan konsep serta teknik dasar motorik secara konkret sebelum peserta didik melakukan praktik lapangan. Pendekatan ini terbukti membuat penyampaian materi menjadi lebih transparan, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, mengoptimalkan perhatian siswa, dan mempermudah penyerapan materi.

Fakta ini memperkuat teori Rusman (2018) bahwa media berbasis teknologi mampu mendongkrak efektivitas instruksional melalui penyampaian materi yang variatif, interaktif, dan selaras dengan profil belajar siswa. Pada konteks mata pelajaran PJOK, media interaktif memegang peran ganda: sebagai media transfer pengetahuan sekaligus sebagai alat demonstrasi visual yang memproyeksikan contoh gerakan secara akurat. Dampaknya, peserta didik mampu membangun pemahaman konseptual yang kokoh sebagai modalitas utama sebelum mengeksekusi gerakan fisik pada tahap praktik.

Eksplorasi empiris dalam studi ini sekaligus memperkuat tesis Sipayung dkk. (2024), yang mempostulatkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK berimplikasi positif terhadap eskalasi partisipasi aktif siswa sepanjang aktivitas instruksional. Diseminasi materi menggunakan stimulus visual dan audiovisual terbukti mampu memicu konsentrasi siswa, menstimulasi interaksi dua arah dengan guru via dialektika tanya jawab maupun diskusi, serta mengakselerasi pemahaman konsep secara lebih optimal jika dibandingkan dengan pendekatan ekspositori konvensional seperti metode ceramah.

Kendati menunjukkan dampak yang signifikan, realitas di lapangan mengindikasikan adanya beberapa hambatan struktural dan teknis, meliputi keterbatasan sarana penunjang, instabilitas konektivitas jaringan internet, serta keterbatasan durasi tatap muka. Namun, di tengah keterbatasan logistik tersebut, guru menunjukkan kapabilitas adaptif yang baik dalam

menyelaraskan operasionalisasi media dengan daya dukung infrastruktur yang tersedia. Langkah penyesuaian ini menjamin proses instruksional tetap berjalan secara efisien dan target capaian pembelajaran tetap terpenuhi.

Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PJOK

Hasil riset membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berdampak positif pada optimalisasi tiga ranah hasil belajar siswa: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara kognitif, visualisasi materi yang konkret mempermudah siswa menguasai konsep dan teori gerakan dasar. Secara afektif, atmosfer belajar yang interaktif memicu perkembangan perilaku positif siswa, seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas di lapangan. Pada ranah psikomotorik, pengamatan terhadap demonstrasi digital membuat siswa mampu mempragakan teknik gerakan dengan lebih akurat, terarah, dan percaya diri.

Temuan ini memperkuat kerangka teoretis hasil belajar dari Bloom (1956) yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001). Sintesis teori tersebut menyatakan bahwa keberhasilan edukasi ditandai oleh keseimbangan antara penguasaan pengetahuan, perkembangan afeksi, dan kematangan keterampilan. Pada mata pelajaran PJOK, ketiga ranah ini merupakan satu kesatuan utuh yang saling melengkapi, sehingga proses transformasinya harus berjalan secara terpadu dan berkesinambungan.

Temuan ilmiah ini sekaligus memperkokoh tesis Bachtiar dkk. (2021) yang mempostulatkan bahwa integrasi media pembelajaran dalam kurikulum PJOK secara simultan mampu mengeskalasi penguasaan konsep sekaligus kecakapan motorik siswa. Selaras dengan hal tersebut, studi ini juga mengonfirmasi laporan Sipayung dkk. (2024) yang menegaskan bahwa pemanfaatan media instruksional interaktif efektif dalam menstimulasi dorongan motivasi internal dan keterlibatan aktif siswa sepanjang proses instruksional, yang pada agregatnya berimplikasi positif terhadap peningkatan capaian belajar.

Berdasarkan konseptualisasi temuan tersebut, dapat disarikan bahwa media pembelajaran interaktif tidak sekadar memegang peran mekanis sebagai saluran transmisi informasi, melainkan bertindak sebagai salah satu faktor determinan dalam peningkatan mutu pendidikan. Implementasi teknologi ini terbukti mampu memfasilitasi perkembangan siswa secara holistik melalui stimulasi ranah kognitif, internalisasi afektif, dan penguatan psikomotorik secara terpadu, sehingga visi dan tujuan pembelajaran PJOK dapat terealisasi secara lebih efisien.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PJOK

Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK ditentukan oleh interaksi dinamis antara faktor pendukung dan penghambat di lapangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media tersebut disokong oleh kapabilitas guru dalam pemanfaatan teknologi, kebijakan inovatif kepala sekolah, ketersediaan fasilitas penunjang, serta motivasi partisipatif peserta didik. Integrasi faktor-faktor positif ini memfasilitasi guru untuk mendesain proses instruksional yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

Temuan ini memperkuat penegasan Arsyad (2019) bahwa efektivitas pemanfaatan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kecakapan guru dalam memilih serta mengombinasikan peranti yang adaptif terhadap target pembelajaran. Selain faktor kompetensi guru, ketersediaan sarana dan prasarana penunjang terbukti menjadi elemen esensial yang menentukan sejauh mana optimalisasi pembelajaran berbasis teknologi dapat diwujudkan secara nyata di sekolah.

Selain memetakan aspek pendukung, penelitian ini mengidentifikasi beberapa faktor penghambat yang memengaruhi penerapan media pembelajaran interaktif di lapangan. Hambatan tersebut meliputi keterbatasan fasilitas pendukung, kualitas jaringan internet yang

belum konsisten, dan terbatasnya alokasi waktu pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan optimalisasi media interaktif belum dapat diwujudkan di setiap sesi pembelajaran. Fakta ini selaras dengan studi Nugroho dkk. (2025) yang menegaskan bahwa efektivitas implementasi teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada kematangan infrastruktur dan ekosistem belajar yang mendukung.

Bagaimanapun, keterbatasan tersebut diantisipasi oleh guru melalui pemanfaatan fasilitas yang tersedia secara maksimal agar pembelajaran tetap berjalan efektif. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif tidak hanya bertumpu pada aspek ketersediaan teknologi, melainkan juga ditentukan oleh kompetensi dan kreativitas guru dalam merencanakan strategi pembelajaran yang adaptif terhadap kapasitas sumber daya sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK di SDN 073/1 Sukaramai berjalan secara sistematis dan berdampak positif pada efektivitas instruksional. Pendayagunaan media visual dan audiovisual mampu memangkas tingkat abstraksi materi serta memicu keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Dampak nyata dari inovasi ini terlihat pada optimalisasi luaran belajar siswa yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan motorik (psikomotorik). Secara sistemik, keberhasilan implementasi media interaktif ini didorong oleh kesiapan guru, dukungan regulasi sekolah, dan antusiasme peserta didik, meskipun optimalisasi penuh di lapangan masih dibatasi oleh beberapa kendala teknis seperti keterbatasan fasilitas penunjang, fluktuasi jaringan internet, dan keterbatasan alokasi waktu.

Sebagai langkah tindak lanjut, disarankan agar pemanfaatan media pembelajaran interaktif terus dikembangkan sebagai bagian dari pilar strategi instruksional PJOK di sekolah dasar. Manajemen sekolah direkomendasikan untuk mengalokasikan anggaran guna pemenuhan fasilitas berbasis teknologi serta memberikan dukungan peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan media inovatif. Guru juga diharapkan mampu memformulasikan media yang selaras dengan profil belajar peserta didik demi mempertahankan atmosfer kelas yang interaktif dan berpusat pada siswa. Terakhir, bagi penelitian masa depan, direkomendasikan untuk memperluas cakupan populasi sampel sekolah serta mengintegrasikan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif guna memperoleh potret yang lebih utuh mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif ini.

REFERENSI

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Bachtiar, B., dkk. (2021). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan berbasis daring terhadap hasil belajar peserta didik*. (Sesuaikan dengan artikel yang Anda gunakan pada tesis.)
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: Handbook I: Cognitive domain*. David McKay Company.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Mahendra, A. (2015). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

- Nugroho, S., dkk. (2025). Pengaruh model pembelajaran terhadap perilaku belajar peserta didik pada pembelajaran PJOK. (Sesuaikan dengan artikel yang Anda gunakan pada tesis.)
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Rusman. (2018). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Siedentop, D. (2019). *Introduction to Physical Education, Fitness, and Sport* (10th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sipayung, A. Y., dkk. (2024). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). Boston: Pearson.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kualitatif* (Edisi ke-3). Alfabeta
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.