

**EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA**

Firman Ramadhani Putra¹, Mochamad Ridwan²

^{1,2}PJKR FIKK Universitas Negeri Surabaya

Alamat e-mail : ¹firman.22222@mhs.unesa.ac.id,

Alamat e-mail : ²mochamadridwan@unesa.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of interactive video media in enhancing elementary school students' learning motivation in football lessons. The research was motivated by the low level of student engagement in physical education classes, which are often delivered in a monotonous and less interactive manner. This quantitative research employed a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 30 fifth-grade students from SDN Pakis I/368 Surabaya, selected through simple random sampling. Data were collected using a Likert-scale questionnaire to measure students' motivation before and after the intervention using interactive video media. The results showed an increase in the average score from 59.63 (pretest) to 75.33 (posttest). The normality test indicated that the data were normally distributed, and the paired sample t-test yielded a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference before and after the treatment. These findings suggest that interactive video media is effective in improving students' learning motivation in football lessons. Therefore, this media can serve as an innovative instructional strategy to foster active student engagement in elementary physical education classes.

Keywords: Interactive Video Media, Learning Motivation, Football

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media video interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran permainan sepak bola. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK yang cenderung bersifat monoton dan minim interaksi. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas V SDN Pakis I/368 Surabaya yang dipilih secara acak menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket skala Likert untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media video interaktif. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 59,63 (pretest) menjadi 75,33 (posttest). Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, dan hasil paired sample t-test menunjukkan signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan terdapat perbedaan signifikan antara

sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa media video interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang mendukung keterlibatan aktif siswa di kelas PJOK sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Video Interaktif, Motivasi Belajar, Sepak Bola

A. Pendahuluan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran penting dalam kurikulum sekolah dasar karena bertujuan untuk mengembangkan kebugaran fisik, meningkatkan kemampuan gerak dasar, serta menanamkan nilai-nilai karakter yang positif pada siswa (Burhan & Hidayat, 2023). Sepak bola merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran PJOK, yang tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan fisik dan motorik peserta didik, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai penting seperti kerja sama tim, sikap sportivitas dalam bertanding, serta kedisiplinan dalam mengikuti aturan permainan maupun proses latihan (Purnomo, Rizal, & Rohendi, 2025). Motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Rozi, Putra, Suwirman, & Arsil, 2022). Terutama pada materi permainan sepak bola, peserta didik

cenderung kurang termotivasi karena materi tersebut dianggap cukup menantang dan kurang menarik, yang disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang bersifat monoton dan berpusat pada peran guru (*teacher-centered learning*) (Bakhtiar & Hartoto, 2016).

Motivasi belajar berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, karena menjadi pendorong utama untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Liestyawati, 2024). Dalam konteks pembelajaran PJOK, khususnya pada materi sepak bola, motivasi siswa yang rendah dapat mengakibatkan rendahnya tingkat keterlibatan, kurangnya penguasaan terhadap teknik dasar permainan, serta menurunnya capaian hasil belajar secara menyeluruh (Irwandi, Rizal, & Burhan, 2024). Permasalahan utama yang muncul dalam proses pembelajaran adalah keterbatasan inovasi dalam penggunaan media

pembelajaran yang efektif dalam menarik perhatian peserta didik, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran (Watikasari, Iyakrus, & Destriani, 2023).

Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran. (Ghiffari & Ridwan, 2023) mengemukakan bahwa penerapan multimedia interaktif secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah pertama dalam pembelajaran sepak bola. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh (Pirman & Iratutisisilia, 2023) mengembangkan media video pembelajaran teknik passing untuk siswa SD dan menyimpulkan bahwa media tersebut dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar penelitian yang telah dilakukan masih terbatas pada pengembangan media pembelajaran serta pencapaian hasil belajar dalam ranah kognitif dan psikomotorik, sementara aspek afektif, khususnya motivasi belajar, belum banyak dikaji

secara komprehensif dalam konteks pembelajaran PJOK (Ramzy, Bachtiar, & Maulana, 2024). Sedikit penelitian yang secara spesifik menguji efektivitas video interaktif (yang memiliki elemen klik, kontrol, atau kuis mini) dalam konteks pembelajaran sepak bola di tingkat sekolah dasar (Ariawan, Adi, & Suwiwa, 2023).

Keunikan (*novelty*) dari penelitian ini berada pada pemanfaatan media video interaktif yang tidak hanya menyajikan materi secara visual dan audio, tetapi juga memungkinkan keterlibatan aktif siswa melalui fitur interaktif, seperti kontrol navigasi, tombol untuk mengulang penjelasan, serta penyisipan kuis singkat di dalam video. Pendekatan pembelajaran ini memberikan alternatif pengalaman belajar yang lebih dinamis dan partisipatif dibandingkan dengan penggunaan video konvensional maupun pendekatan ceramah, yang umumnya bersifat linear dan minim interaksi antara siswa dan materi pembelajaran (Shidiqqa, Hasanah, Bahiruddin, Daud, & Rustini, 2025). Penelitian ini memiliki signifikansi yang relevan karena memberikan kontribusi terhadap upaya inovasi

pembelajaran PJOK berbasis teknologi, selaras dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang terbiasa menggunakan perangkat digital. Oleh karena itu, temuan dari penelitian ini berpotensi menjadi acuan bagi pendidik PJOK dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendukung penerapan teknologi pendidikan yang efektif, adaptif, dan menyenangkan di lingkungan sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media video interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran permainan sepak bola, guna menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan siswa memiliki ketertarikan yang lebih tinggi, berpartisipasi secara aktif, serta terdorong motivasinya dalam memahami dan menguasai materi teknik dasar permainan sepak bola (Irsyada, Sudarmono, Hartono, & Hanani, 2025).

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan

penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen, Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengungkap pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya dalam situasi yang dikendalikan secara ketat (Syahrizal & Jailani, 2023). Menggunakan desain penelitian eksperimen menggunakan jenis *Preexperimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian *Pretest-Posttest* ini tidak melibatkan kelompok kontrol, dan penempatan subjek tidak dilakukan secara acak (Cahyaningtias & Ridwan, 2021). Pelaksanaan eksperimen pada penelitian ini dimulai dengan pengisian angket motivasi belajar sebagai tahap *pretest*. Selanjutnya, perlakuan diberikan dalam bentuk kegiatan pembelajaran gerak dasar permainan sepak bola, yang mencakup passing, dribbling, dan kontrol bola, melalui media video interaktif. Sebagai tahap akhir, peserta didik diminta untuk mengisi angket motivasi belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video interaktif, pengisian angket dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat motivasi belajar peserta didik setelah pembelajaran dengan video interaktif,

serta mengevaluasi efektivitas media yang digunakan, data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa pada kelas V di SDN PAKIS I / 368 Surabaya yang berjumlah sebanyak 107 siswa. Selain populasi terdapat sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. *simple random sampling* merupakan salah satu metode pengambilan *sampling* probabilitas yang memungkinkan setiap individu dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai partisipan penelitian, sehingga proses seleksi berlangsung secara acak dan bebas dari unsur bias (Noor, Tajik, & Golzar, 2022).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media video interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SD dalam pembelajaran sepak bola. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada siswa kelas V di salah satu SDN PAKIS I / 368

Surabaya. Pertemuan pertama, peneliti membagikan angket motivasi belajar berisi 20 butir pernyataan skala Likert. Selanjutnya, siswa diberikan treatment pembelajaran menggunakan media video interaktif yang berisi materi sepak bola (passing, dribbling, dan kontrol bola) dengan tampilan menarik, disertai suara, ilustrasi gerakan, dan kuis singkat. Pertemuan kedua, setelah pembelajaran selesai, siswa kembali mengisi angket motivasi belajar yang sama namun dengan kode post-test, untuk mengukur perubahan motivasi setelah mendapat perlakuan media video interaktif.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
PRE TEST	30	55	64	59.63	2.593
POST TEST	30	70	80	75.33	2.820
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa pada saat pre-test, skor terendah yang diperoleh siswa adalah 55 dan skor tertinggi adalah

64. Sementara itu, pada post-test, nilai minimum meningkat menjadi 70, dengan nilai maksimum mencapai 80. Rata-rata skor pada pre-test sebesar 59,63, sedangkan rata-rata pada post-test meningkat menjadi 75,33. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media video interaktif dalam pembelajaran.

Analisis statistik inferensial dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis. Pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan software SPSS versi 25 dengan tingkat signifikansi ditetapkan pada $\alpha = 0,05$. Apabila nilai p-value dari hasil uji Shapiro-Wilk melebihi tingkat signifikansi yang ditetapkan (misalnya 0,05), maka tidak terdapat cukup bukti untuk menolak hipotesis nol, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi, maka hipotesis nol ditolak, yang berarti data tidak berdistribusi normal (Sonjaya, Aliyya, Naufal, & Nursalman, 2025).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk Test

Tests of Normality	
--------------------	--

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	.964	30	.400
POST TEST	.963	30	.372

Berdasarkan hasil tersebut, nilai signifikansi pada data pre-test dan post-test menunjukkan angka $>$ signifikansi 5% atau 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data pada pre-test dan post-test tersebut memiliki sebaran yang normal atau berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on mean	3.223	9	20	.014

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari uji kesamaan varians (Levene Statistic), yang dilakukan menggunakan SPSS versi 25 pada data pre-test dan post-test menunjukkan angka $<$ signifikansi 0,5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen atau seragam antar kelompok.

Tabel 4. Hasil Uji t Test

Paired Samples Test				
Paired Differences				
	95% Confidenc e Interval of the Differenc e	t	df	Sig. (2- tailed)
	Upper			
Pair 1 PRE TEST - POST TEST	-15.373 -98.063	29	.000	

Hasil uji t-test dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Pengujian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa media interaktif. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video interaktif efektif dalam meningkatkan

motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi sepak bola, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Video interaktif yang disertai audio, visual, kontrol klik, dan fitur kuis mini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Cahyaningtias & Ridwan, 2021) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa PJOK. Selain itu, penelitian oleh (Pradana, 2025) juga membuktikan bahwa penggunaan video berbasis animasi dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, mendorong motivasi belajar, serta memperkuat keterlibatan siswa melalui penyajian visual yang menarik dan perpaduan berbagai elemen multimedia secara interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan video interaktif merupakan strategi pembelajaran yang efektif,

terutama dalam membangun motivasi siswa SD yang cenderung cepat bosan dengan metode ceramah atau latihan statis.

E. Kesimpulan

Penggunaan media video interaktif mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Fitur visual, audio, animasi, serta kuis interaktif yang terdapat dalam media tersebut berperan dalam membangun keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam konteks pendidikan jasmani di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ariawan, I. K. R., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Menggunakan Model Addie Pada Materi Passing Control Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(3), 245–251.
<https://doi.org/10.23887/jiku.v11i>

3.66639

Bakhtiar, R., & Hartoto, S. (2016). Penerapan Modifikasi Permainan Sepakbola Terhadap Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(3), 545–550.

Burhan, Z., & Hidayat, T. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Mpa'a Gelu Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran PJOK Di SD Negeri 1 Dompu. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 1(1), 8–15.
<https://doi.org/10.59584/jurnalpjkr.v1i1.17>

Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55.
<https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>

Ghiffari, T. N. A., & Ridwan, M. (2023). Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar Sepakbola. *Jurnal Penjakora*,

- 10(2), 73–79.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnalpenjakora.v10i2.65860>
- Irsyada, R., Sudarmono, M., Hartono, M., & Hanani, E. S. (2025). Articulate storyline sebagai multimedia interaktif pembelajaran permainan sepakbola pada pendidikan jasmani. *Sepakbola*, 4(2), 58–65. <https://doi.org/10.33292/sepakbola.v4i2.292>
- Irwandi, A., Rizal, A., & Burhan. (2024). Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Melalui Modifikasi Cabang Olahraga Sepak Bola di Sekolah Dasar. *Gelanggang Olahraga: Jurnal ...*, 7(2), 614–620. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i2>
- Liestyawati, P. (2024). Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar dalam Pembelajaran Matematika: Studi Meta Analisis. *Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 6(2), 122–130. <https://doi.org/10.31289/tabularasa.v6i2.4965>
- Noor, S., Tajik, O., & Golzar, J. (2022). Simple Random Sampling. *International Journal of Education & Language Studies*, 1(2), 78–82. <https://doi.org/10.22034/ijels.2022.162982>
- Pirman, & Iratutisisilia. (2023). Pemanfaatan Video Pembelajaran melalui Media Pembelajaran Passing pada Permainan Sepak Bola Siswa Kelas V SD Negeri 3 Petuk Katimpun. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2), 133–142. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52947/meretas.v10i2.493>
- Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 01(01), 33–39.
- Purnomo, K. D., Rizal, R. M., & Rohendi, A. (2025). Peran Guru PJOK dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 1(6), 636–642. <https://doi.org/https://doi.org/10.37742/jmpo.v6i1.140>
- Ramzy, F. H., Bachtiar, & Maulana, F.

- (2024). Pengembangan E-Modul Materi Sepak Bola Berbentuk Flipbook pada Sekolah menengah Pertama (SMP Kelas IX di SMP Negeri 6 Sukabumi. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(4), 87–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i4.3283>
- Rozi, M. F., Putra, J., Suwirman, S., & Arsil, A. (2022). Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(1), 143–153. <https://doi.org/10.31851/wahana.didaktika.v21i1.11011>
- Shidiqqa, Q. Q. A., Hasanah, S. A., Bahiruddin, M. R., Daud, & Rustini, T. (2025). Efektivitas Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Sd Dalam Pembelajaran Di Sdn 090 Cibiru. *Jurnal Kreativitas Dalam Pendidikan*, 6(3), 129–138. Retrieved from <https://ijurnal.com/1/index.php/jkp>
- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., Naufal, S., & Nursalman, M. (2025). Pengujian prasyarat analisis data nilai kelas : uji normalitas dan uji homogenitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1627–1639.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Watikasari, S. U., Iyakrus, & Destriani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Web di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(2), 17–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpji.v19i2.67377>