https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes
Vol. 6, No. 2, Hal 837-853 Desember 2023
Doi: 10.29408/porkes.v6i2.23746

Penerapan metode interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran penjaskes

Hariadi*, Wahyu Akbar, Muh. Taufan Rosyid Riadi, Majid Afwandi, Fauzi Zikrullah, Muhammad Latiful Ramdani, Syamsurrijal, Lalu Nazar Khaeril Azhar, Maya Aryanti

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

* Correspondence: hariadi@hamzanwadi.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of the application of interactive methods in increasing student activeness in physical education learning. The research method used is descriptive method in the form of written or spoken words from the person observed. This research was conducted at Madrasah Aliyah Asy-Syafi'iyah Bendung, the subjects of this research were sports teachers and students of class XI IPA Ma Asy-Syafi'iyah Bendung. There are two sources of data used, namely primary data sources are data directly collected by researchers from statements submitted to sources, namely sports teachers and also students of class XI IPA Ma Asy-Syafi'iyah Bendung in the form of observation, interviews, and documentation. Secondary data sources are data directly collected by researchers through articles and journals. The results of the research obtained by the researcher that the interactive method is able to make students become more active in the learning process, seen from before and after the provision of game-based interactive methods students become more excited and do not feel bored in the learning process. It can be concluded that student learning outcomes in PE subjects taught using game-based interactive methods can increase student activeness in the PE learning process.

Keywords: *Interactive application; increasing student activeness; physical education learning.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap penerapan metode interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa pembelajran penjaskes. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang yang diamati. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Asy-Syafi'iyah Bendung subyek penelitian ini adalah guru olahraga dan siswa/siswi kelas XI IPA Ma Asy-Syafi'iyah Bendung. Sumber data yang digunakan ada dua sumber yaitu sumber data primer adalah data yang secara langsung dikumpulkan oleh peneliti dari pernyataan yang diajukan kepada narasumber yaitu guru olahraga dan juga siswa/siswi kelas XI IPA Ma Asy-Syafi'iyah Bendung dalam bentuk observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data skunder adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti melalui artikel dan jurnal. Hasil penelitian yang diperoleh peneliti bahwa metode interaktif mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajran, dilihat dari sebelum dan sesudah diberikannya metode interaktif berbasis game siswa menjadi lebih bersemangat dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjaskes yang diajar menggunakan metode interaktif berbasis game dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran penjaskes.

Kata kunci : Penerapan interaktif; meningkatkan keaktifan siswa; pembelajran penjaskes.

Received: 27 Oktober 2023 | Revised: 21, 25 November 2023
Accepted: 4 Desember 2023 | Published: 30 Desember 2023

Jurnal Porkes is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes
Vol. 6, No. 2, Hal 837-853 Desember 2023
Doi: 10.29408/porkes.v6i2.23746

Pendahuluan

Menurut (Nugraha, 2019) pendidikan merupakan salah satu usaha setiap bangsa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga membantu memperlancar pelaksanaan pembangunan Nasional Indonesia. Usaha pendidikan ini ditujukan untuk mengembangkan cipta, rasa, dan karsa yang ada sehingga setiap manusia diharapkan mampu menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, Nasional, maupun kehidupan global (Dodi, 2019). Sejalan dengan hal tersebut (Donsu et al., 2022) mengatakan "pendidikan adalah proses atau usaha setiap bangsa yang tak terputus-putus sifatnya di dalam segala tingkat kehidupan manusia, sesuai dengan perkembangan masyarakat dan kebudayaan yang bertujuan untuk mencapai kesempurnaan dan kedewasaan pada manusia, agar dengan kesadaran dan tanggung jawab dapat menghadapi berbagai persoalan hidup".

Pendidikan tidak terlepas dari adanya Kurikulum, "Kurikulum merupakan program pendidikan bukan program pengajaran, yaitu program yang direncanakan diprogramkan yang berisi berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar baik yang berasal dari masa lalu, sekarang maupun yang akan datang" (Julaeha et al., 2021). Di Indonesia telah mengalami banyak perubahan, perubahan kurikulum akan terhadap kalender akademik, materi, jam pelajaran, dan sistem penilaian terhadap siswa (Saffina et al., 2020). Kurikulum itu sendiri bersifat dinamis, yang berarti akan mengalami perubahan dari masa ke masa sesuai dengan perkembangan zaman (Santika et al., 2022). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang ditetapkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun ajaran 2013/2014 (Anwar, 2014). Berlakukannya kurikulum 2013 atas dasar untuk memperbaiki kurikulum sebelumnya yakni kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) (Erlistiana et al., 2022). Kurikulum 2013 menyatakan bahwa pembelajaran ditingkat SMA dalam Kurikulum 2013 siswa di tuntut lebih aktif dari pendidik atau guru (Rouf & Lufita, 2018).

Dalam proses pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan konsep dan teori saja melainkan harus ada praktek maupun metode lain yang lebih menarik supaya siswa antusias dalam proses pembelajaran. Dalam proses mengajar guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru denga siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Untuk terwujudnya proses belajar mengajar seperti itu sudah tentu menutut upaya guru untuk mengaktualisasikan kompetensinya secara professional, utamanya aspek metodologis.

Proses belajar mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar, karena didalamnya tersirat satu kesatuan kegiatan yang tidak terpisahkan antara siswa yang belajar dengan guru dalam pembelajaran penjaskes mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilanya, pengembangan keterampilan berpikir, keterampilan social dan keterampilan praktis, keterampilan berpikir logis dan sistematis melalui proses belajar mengajar denga model pengembangan berpikir kritis, keterampilan sosial dan keterampilan tersebut dapat dikembangan dalam situasi belajar mengajar yang teraktif antara guru dengan siwsa dan siswa dengan siswa. Pendidikan, kurikulum, dan pembelajaran memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Keberhasilan proses pendidikan tidak terlepas dari

proses perencanaan, implementasi serta kebijakan penunjang yang dilakukan secara berkeseinambungan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah kependekan dari PJOK merupakan jenis mata pelajaran yang wajib diterapkan dari SD sampai SMA yang mencangkup kegiatan olah fisik serta proses pengembangan kepribadian siswa baik dari segi mental maupun (Rosmi, 2016). Menurut Permendikbud Tahun 2016 nomor 2, menjadikan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai satu pelajaran dari berbagai jenis yang ada di Indonesia untuk diwajibkan diterapkan dalam lembaga pendidikan formal. Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Pengertian interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Shalikhah, 2016).

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan Nasional yang bertujuan untuk pengembangkan kemampuan peserta didik melalui aktivitas jasmani (Utama, 2011). Sehingga pendidikan jasmani harus diajarkan kepada setiap peserta didik pada semua jenjang pendidikan. Perencanaan pendidikan jasmani dilakukan secara seksama untuk memenuhi perkembangan, pertumbuhan, dan kebutuhan perilaku setiap anak. Maka pendidikan jasmani bukan hanya ditunjukan untuk mengembangkan kemampuan psikomotorik, akan tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif peserta didik. Pembelajaran pendidikan jasmani dimulai pada tahap usia dini untuk merangsang pertumbuhan organik, motoric, intlektual dan afektif peserta didik. Pembelajaran pendidikan jasmani dimulai pada tahap usia dini untuk merangsang pertumbuhan organic, motoric, intlektual dan perkembangan emosional (Nugraha, 2015). Hal tersebut menandakan bahwa pada tahap usia dini, pendidikan jasmani mempunyai peran yang sangat penting membentuk karakter, sampai pada tahap ke jenjang yang lebih tinggi.

Proses pembelajran tidak terlepas dari metode-metode yang akan membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, dalam hal ini peneliti akan menggunakan metode interaktif dalam pembelajaran, metode interaktif merupakan metode yang melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik dengan cara penyajian materinya yang menarik minat peserta didik agar berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya metode interaktif tersebut proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan pembelajaran tidak menjadi monoton keuntungan menggunakan metode interaktif yang mengaitkan games dalam proses pembelajaran adalah perhatian siswa akan terpusat pada pembelajaran yang di sampaikan guru sehingga membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif-kualitatif. Menurut (Wijoyo & Nyanasuryanadi, 2020) bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat deduktif, dan

hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Data disajikan secara deskriptif melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrument penelitian berupa item-item pertanyaan dan pedoman wawancara disusun untuk mendapatkan validitas yang logis, yakni peneliti membuat beberapa pertanyaan (Chan et al., 2019).

Pada penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh terhadap penerapan metode interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran penjaskes kelas XI IPA Asy-Syafi'iyah Bendung Tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Asy-Syafi'iyah Bendung. sekolah tersebut masih menggunakan kurikulum K13, sehingga dengan demikian memudahkan peneliti untuk mendapatkan jawaban dari masalah yang ditemui peneliti, yaitu penerapan metode interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran penjaskes di kelas XI IPA Ma Asy-Syafi'iyah Bendung TP. 2022/2023.

Penelitian ini jugak bertujuan untuk meneliti guru PJOK di saat pembelajran berlangsung dan dapat mengetahui penerapan metode interaktif yang digunakan di dalam pembelajaran PJOK. Menurut (Maryono et al., 2018) didalam penelitian kualitatif, jika fokus masalah sudah jelas, akan dilakukan pengembangan instrumen penelitian yang sederhana, yang akan digunakan untuk membandingkan dengan data yang telah diperoleh peneliti dari kegiatan observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Sumber data merupakan subjek ,dari mana data dapat diproleh. Sumber data dalam penelitian ini terdapat 2 macam yaitu data primer adalah data yang diproleh secara langsung dari subyek penelitian dengan mengggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung kepada subyek sebagai sumber yang dicari.

Sumber data primer dilakukan dengan pengumpulan data baik melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Data sekunder pada penelitian ini yaitu artikel, jurnal, dan buku. Teknik pengumpulan data adalah metode atau cara yang digunakan dalam pengumpulan data berupa pencatatan pristiwa, hal-hal, keterangan atau karakteristik dari sebagian atau seluruh elemen masyarakat. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tehnik. Observasi adalah suatu proses yang di dahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersipat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam penomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan. Metode observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra mata dan di bantu dengan panca indra lainnya (Esmael & Nafiah, 2018).

Kunci keberhasilan observasi sebagai tekhnik pengumpulan data sengat banyak ditentukan pengamat sendiri, sebab pengamat melihat, mendengar, mencium, atau mendengarkan suatu objek penelitian dan kemudian menyimpulkan dari apa yang di amati itu. Wawancara merupakan salah satu tehnik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatan bahwa wawancara *(interview)* adalah suatu kejadian attau suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai melalui komunikasi langsung. Metode wawancara juga merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang di wawancarai. Wawancara bertujuan untuk mencata opini, perasaan, dan hal yang lain.

Dengan melakukan wawancara, peneliti dapat memperoleh data yang lebih banyak sehingga peneliti dapat memahami budaya melalui bahasa yang di wawancarai. Selain melalui

observasi dan wawancara, informasi juga bisa diperoleh melalui fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip poto, video, dan lain sebagainya. Data berupa dokumen seperti ini bisa dipakai untuk menggali informasi yang terjadi di masa silam. Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang tertulis, metode dokumentasi berarti tata cara pengumpulan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Intrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data. Penelitian ini alat atau instrumen utama pengumpulan data adalah manusia atau peneliti itu sendiri dengan cara melakukan observasi, wawancara dan dokumen-dokumen yang menguatkan data.

Analisis data menurut (Pratiwi, 2019) adalah proses mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan serta dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting serta yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Menurut (Aisyah et al., 2015) analisis data pada penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data pada periode tertentu. Kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif serta berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah valid. Langkah yang dilakukan dalam Teknik menganalisis data kualitatif yaitu *data collection, data reduction data display,* dan *conclusion drawing/verification*

Tahap pengumpulan data, pada tahap ini peneliti mencari sumber data yang dibutuhkan untuk di kumpulkan terlebih dahulu. Pada penelitian ini sumber data yang dikumpulkan oleh peneliti adalah data wawancara, data observasi dan data lapangan seperti dokumen pendukung (silabus, RPP dan dokumen sekolah yang diperlukan lainnya), hasil belajar siswa, hasil penilaian guru dan berbagai literatur pendukung lain yang relevan. Tahap selanjutnya yaitu reduksi data. Reduksi data adalah mengidentifikasi satuan unit. Pada mulanya diindentifikasikan adanya satuan yaitu bagian terkecil yang ditemukan dalam data yang memiliki makna bila dikaitkan dengan fokus masalah penelitian. Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan bahwa setelah melakukan pengumpulan data dalam memperoleh informasi kemudian peneliti memilih hal-hal yang pokok sesuai dengan topik penelitian agar data yang terkumpul dapat dideskripsikan dengan jelas untuk memudahkan peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Setelah melakukan reduksi data, maka langkah berikutnya adalah menyajikan data. Pada penelitian ini, peneliti menyajikan data dalam bentuk tabel agar data tersebut tersusun dengan jelas sehingga akan mudah dipahami. Dalam penyajian data peneliti juga menguraikan dengan jelas mengenai data yang ada pada tabel. Tahap terakhir dalam analisis data adalah menyimpulkan data yang sudah di peroleh. Penyimpulan data akan dilakukan setelah peneliti melihat dari keabsahan data. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

Menurut (Mekarisce, 2020) “dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti”. Tahap pengecekan data ini peneliti memeriksa data hasil temuan dengan menggunakan teknik yang tepat sehingga akan menghasilkan data

https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes
Vol. 6, No. 2, Hal 837-853 Desember 2023
Doi: 10.29408/porkes.v6i2.23746

yang valid dan benar-benar bisa di pertanggung jawabkan. Salah satu cara membuktikan keabsahan data atau kebenaran data yg di peroleh peneliti adalah dengan menggunakan Teknik observasi, wawancara, dan juga dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Madrasah Aliyah Asy-Syafi'iyah Bendung terkait dengan penerapan metode interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran penjaskes di kelas XI IPA MA Asy-Syafi'iyah Bendung yaitu keterampilan guru pada saat membuka dan menutup proses pembelajaran bahwa kegiatan rutin guru sebelum proses pembelajaran dimulai yaitu, mengucapkan salam, menanyakan kabar peserta didik, mengecek daftar hadir peserta didik, dan berdoa sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya keterampilan guru dalam penguasaan materi pada saat proses pembelajaran dilakukan seorang guru harus terlebih dahulu mempelajari, memahami dan menguasai materi yang akan di sampaikan kepada peserta didik.

Tabel 1. Instrumen

No.	Aspek	Indikator	Jumlah pertanyaan
1.	Keterampilan guru dalam mengajar	• Keterampilan guru membuka dan menutup pembelajaran	1
		• Keterampilan penguasaan materi	1
2.	Kondisi kelas/lapangan	• Sarana dan prasarana	1
3.	Respon peserta didik	• Keaktifan siswa saat mengikuti setiap pembelajaran	1

Tabel 2. Hasil

No.	Indikator	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Keterampilan guru membuka dan menutup pembelajaran	√		Kegiatan rutin guru sebelum proses pembelajaran dimulai yaitu, mengucapkan salam, menanyakan kabar peserta didik, mengecek daftar hadir peserta didik, mengulang sedikit materi yang sudah di sampaikan kemarin dengan tujuan untuk melatih daya ingat peserta didik, mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
2.	Keterampilan penguasaan materi	√		Seorang pendidik atau guru harus menguasai dan memahami suatu materi pelajaran yang akan di sampaikan ke pada peserta didik atau siswa.

3.	Sarana dan prasarana	√	Mengenai sarana dan prasarana untuk pembelaajran PJOK yang ada di madrasah masih minim, seperti lapangan, alat-alat olahraga untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah.
4.	Keaktifan siswa saat mengikuti setiap pembelajaran	√	Respon siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung

Tabel 3. Instrument wawancara

No	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Metode pembelajaran	• Menjelaskan metode apa saja yang biasa digunakan saat pembelajaran di kelas maupun di lapangan	1
2.	Hambatan metode pembelajaran	• Menjelaskan hambatan/kesulitan dalam memberikan metode pembelajaran	1
		• Menjelaskan cara mengatasi hambatan dalam menggunakan metode pembelajaran yang digunakan.	1

Berdasarkan hasil peneliti sarana dan prasarana MA Asy-Syafi'iyah Benudng terbilang Sangat baik dengan akreditasi B, dengan jumlah ruang kelas sebanyak 6 lokal, laboratorium 1 lokal, perpustakaan 1 lokal, terdapat pula sarana dan prasarana dalam bidang olahraga seperti lapangan voli, basket, bola kasti, matras, cone, bola kasti, lembing, tongkat estafet, raket, cakram, peluru. Tidak kalah juga alat-alat olahraga yang memadai untuk menunjang setiap materi olahraga yang di ajarkan di sekolah. Respon peserta didik dapat dilihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti setiap proses pembelajaran yang berlangsung respon yang ditunjukkan oleh siswa pada saat pembelajaran yaitu respon perseptual, respon emosional, dan respon behavioristik.

Hasil wawancara dengan bapak Muktiadi, S. Pd.I selaku Kepala madrasah mengatakan bahwa: Metode interaktif adalah suatu cara pendidik (guru) dalam berinteraksi secara lebih dekat kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang lebih baik. (W/KS/20/09/2023). Hal ini juga di ungkapkan bapak Sabaruddin, S. Pd.I selaku Wakamad Kesiswaan madrasah mengatakan bahwa: Metode Interaktif adalah suatu interaksi aktif yang menimbulkan timbal balik antara satu orang dengan orang yang lainya. (W/GK/23/09/2023). Hal ini diperkuat oleh Bq. Pauziyah, S.Pd. Selaku Wakamad Kurikulum mengatakan bahwa : Metode Interaktif adalah suatu cara yang dapat menimbulkan hubungan timbal balik antara yang satu dan yang lainnya. (W/GK/25/09/2023).

Hal ini juga di ungkapkan oleh Ridwan Efendi, S. Pd. Guru olahraga mengatakan bahwa: Metode Interaktif adalah suatu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dengan melibatkan peran siswa selama pembelajaran berlangsung. Para siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran seperti memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Para siswa juga dapat bertanya langsung kepada guru terkait materi yang dirasa kurang dipahami. Hal lain yang dapat dilakukan oleh para siswa adalah berperan aktif dalam diskusi baik dengan sesama siswa atau dengan guru. Dengan metode pembelajaran seperti ini

diharapkan siswa dapat mengerti materi dan tidak mudah bosan selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar (W/GK/27/09/2023).

Dalam proses pembelajaran penjaskes pada materi cabang olahraga atletik Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas merupakan kegiatan yang meliputi interaksi yang terjadi antara siswa dan guru. Salah satu hal yang menjadi kunci berjalannya perencanaan pembelajaran secara efektif adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan siswa. Hal tersebut memberi arti bahwa partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan pemahaman serta mutu siswa. Keaktifan siswa dapat ditinjau dari berbagai tindakan yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini yang menjadi faktor utama terhambatnya metode interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa ini adalah kurangnnya pengetahuan tentang modul ajar, model strategi dan kreatifitas yang dimiliki oleh guru itu sendiri.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajran atletik dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran yang terdapat dalam sintak di bawah ini:

a. Kegiatan Pendahuluan

   Dalam kegiatan pendahuluan aktifitas yang dilakukan oleh guru antara lain membuka pembelajaran apersepsi, memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.

b. Kegiatan Inti

   Dalam kegiatan inti terdapat beberapa komponen kegiatan yang dilaksanakan oleh guru penjaskes seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

   1) Kegiatan Mengamati

      Dalam kegiatan mengamati siswa mengamati objek berupa demonstrasi gerakan yang dilakukan oleh guru atau peserta didik yang dipilih untuk memperagakan gerakan atau langkah-langkah dalam permainan gobak sodor.

   2) Kegiatan Menanya

      Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan tentang hasil pengamatan terhadap apa yang di demonstrasikan oleh guru atau peserta didik yang dipilih.

   3) Mencoba

      Peserta didik memperaktikkan atau mencoba melakukan gerakan atau langkah-langkah dalam permainan gobak sodor yang di demonstrasikan oleh guru atau peserta didik yang dipilih dalam tahap ini ada beberapa tahapan yang harus di lakukan.

   4) Menalar

      Peserta didik melakukan pemantapan gerakan yang di demonstrasikan oleh guru atau peserta didik yang dipilih untuk melakukan gerakan atau langkah-langkah dalm permainan gobak sodor.

   5) Mengkomunikasikan

      Dalam hal ini peserta didik dapat menanyakan kepada peserta didik lainnya atau guru terkait dengan hambatan atau kesulitan dalam materi yang telah mereka peragakan.

6) Kesimpulan

Dari langkah-langkah proses pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa adanya interaksi aktif yang ditimbulkan oleh guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam hal ini yang menjadi faktor utama terhambatnya metode interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa ini adalah kurangnnya pengetahuan tentang modul ajar, model strategi dan kreatifitas yang dimiliki oleh guru itu sendiri. Pelaksanaan penelitian, peneliti mendapatkan keterbatasan dalam pencarian informasi dari guru dan peserta didik dikarenakan kesibukan guru dalam proses penilaian tengah semester (PTS) sehingga waktu pelaksanaan wawancara, observasi, dan dokumentasi menjadi terhambat. Sehingga peneliti hanya mengambil dari guru penjaskes dan peserta didik untuk di wawancara.

Pembahasan

Menurut (Darim, 2020) pendidikan merupakan salah satu usaha setiap bangsa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga membantu memperlancar pelaksanaan pembangunan Nasional Indonesia. Menurut (Harahap & Sabila, 2023) usaha pendidikan ini ditujukan untuk mengembangkan cipta, rasa, dan karsa yang ada sehingga setiap manusia diharapkan mampu menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, maupun kehidupan global. Pendidikan tidak terlepas dari adanya Kurikulum, "Kurikulum merupakan program pendidikan bukan program pengajaran, yaitu program yang direncanakan diprogramkan yang berisi berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar baik yang berasal dari masa lalu, sekarang maupun yang akan datang" (Arifandi et al., 2022).

Menurut (Fauhah & Rosy, 2021) dalam proses pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan konsep dan teori saja melainkan harus ada praktek maupun metode lain yang lebih menarik supaya siswa antusias dalam proses pembelajaran. Dalam proses mengajar guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru denga siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar (Sukamto, 2016). Untuk terwujudnya proses belajar mengajar seperti itu sudah tentu menutut upaya guru untuk mengaktualisasikan kompetensinya secara professional, utamanya aspek metodologis (Mahyuni, 2020). Proses belajar mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar, karena didalamnya tersirat satu kesatuan kegiatan yang tidak terpisahkan antara siswa yang belajar dengan guru dalam pembelajaran penjaskes mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilanya, pengembangan keterampilan berpikir, keterampilan social dan keterampilan praktis, keterampilan berpikir logis dan sistematis.

Melalui proses belajar mengajar denga model pengembangan berpikir kritis, keterampilan sosial dan keterampilan tersebut dapat dikembangan dalam situasi belajar mengajar yang teraktif antara guru dengan siwsa dan siswa dengan siswa. Menurut (Mahrus, 2021) pendidikan, kurikulum, dan pembelajaran memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Keberhasilan proses pendidikan tidak terlepas dari proses perencanaan, implementasi serta kebijakan penunjang yang dilakukan secara

berkeseinambungan (Santika, 2020). Proses pembelajran tidak terlepas dari metode-metode yang akan membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, dalam hal ini peneliti akan menggunakan metode interaktif dalam pembelajaran, metode interaktif merupakan metode yang melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik dengan cara penyajian materinya yang menarik minat peserta didik agar berperan aktif dalam pembelajaran (Fitroh, 2023).

Menurut (Widiantari et al., 2021) dengan adanya metode interaktif tersebut proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan pembelajaran tidak menjadi monoton keuntungan menggunakan metode interaktif yang mengaitkan games dalam proses pembelajaran adalah perhatian siswa akan terpusat pada pembelajaran yang di sampaikan guru sehingga membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Metode secara harfiah berasal dari bahasa Yunani methodos, yang artinya jalan atau cara. Menurut (Cecep et al., 2022) metode belajar mengajar dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik disekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain. Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Siregar, 2021).

Menurut (Arisandi, 2014) metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Metode adalah suatu prosedur atau langkah untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu (Widayati, 2004). Pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari penerapan metode pembelajaran. Menurut (Wiguna, 2020) seorang guru yang profesional dapat mengaplikasikan berbagai metode dalam pembelajaran untuk dapat menolong siswa mengembangkan kompetensi dan niat belajar di dalam kelas. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, penulis sebagai seorang guru mengetahui bahwa menerapkan metode pembelajaran yang tepat adalah penting untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa. Adapun salah satu strategi yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah dengan mengaplikasikan metode interaktif dalam proses pembelajaran.

Interaktif adalah dikutip dari (Putri et al., 2022) arti interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi antar hubungan saling aktif. Dalam dunia komputer istilah interaktif berkaitan dengan dialog antar komputer dan terminal atau antara komputer dan komputer (Abdullah et al., 2021). Secara umum interaktif berarti terdapat aksi dua arah dan terjadi hubungan timbal balik antara satu dengan yang lainnya. Dalam banyak hal interaktif sangat dibutuhkan agar dapat terjadi hubungan dan mencapai tujuan tertentu. Saling aktif antara kedua belah pihak atau lebih dibutuhkan agar terjadi hubungan timbal balik antara keduanya. Menurut (Aminatun et al., 2022) interaktif dalam pembelajaran merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dengan melibatkan peran siswa selama pembelajaran berlangsung. Para siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran seperti memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Shodiq & Zainiyati, 2020).

Para siswa juga dapat bertanya langsung kepada guru terkait materi yang dirasa kurang dipahami, hal lain yang dapat dilakukan oleh para siswa adalah berperan aktif dalam diskusi baik dengan sesama siswa atau dengan guru (Nafrin & Hudaidah, 2021). Dengan metode pembelajaran seperti ini diharapkan siswa dapat mengerti materi dan tidak mudah bosan selama

berlangsungnya kegiatan belajar mengajar (Prigantini & Abdullah, 2022). Interaktif dalam komunikasi proses komunikasi yang dilakukan oleh dua orang yang pada satu waktu berperan sebagai komunikator dan juga komunikan (Budiman, 2016). Dalam prakteknya seseorang akan menyampaikan pesan dan akan ditanggapi oleh yang lainnya. Secara sederhana komunikasi interaktif adalah jenis komunikasi yang terjadi antara dua belah pihak yang saling aktif dalam komunikasi. Dalam komunikasi interaktif, komunikasi yang dilakukan terjadi dua arah. Sehingga antara komunikator dan komunikan terjadi hubungan yaitu dengan cara saling bertukar informasi atau pun respon terkait isi/materi/topik bahasan agar dapat dipahami.

Metode interaktif merupakan metode yang melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik. Sedangkan menurut (Utami & Dewi, 2020) metode interaktif merupakan cara penyajian materi yang dilakukan oleh guru untuk mendukung interaksi aktif siswa dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut memberi arti bahwa dalam penerapan metode interaktif dapat dilakukan berbagai kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut (Damanik & Seleky, 2022) menyatakan bahwa metode pembelajaran interaktif terdiri dari berbagai kegiatan yaitu ceramah, diskusi, praktik, latihan, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, penulis mengkaji peran guru dalam metode interaktif dengan menggunakan ceramah interaktif dan diskusi dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk pemecahan masalah ketidakaktifan siswa.

Hal ini didukung oleh (Anjani et al., 2020) dalam yang menyatakan bahwa metode diskusi merupakan format belajar yang menuju kepada interaksi aktif siswa dalam kelompok untuk dapat menyelesaikan latihan bersama-sama. Selanjutnya menurut (Hidayat et al., 2020) metode ceramah interaktif merupakan peranan aktif guru dalam melakukan ceramah namun melibatkan interaksi aktif siswa seperti tanya jawab dalam melaksanakan pembelajaran. Dari beberapa paparan di atas dapat diketahui bahwa metode yang digunakan tersebut menitikberatkan pada interaksi aktif siswa di dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa diterapkannya ceramah interaktif dan diskusi menjadi bagian dari metode interaktif dalam pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas merupakan kegiatan yang meliputi interaksi yang terjadi antara siswa dan guru. Salah satu hal yang menjadi kunci berjalannya perencanaan pembelajaran secara efektif adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Nurhayati, 2020) keaktifan dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan siswa. Hal tersebut memberi arti bahwa partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan pemahaman serta mutu siswa. Keaktifan siswa dapat ditinjau dari berbagai tindakan yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran. Terlaksananya indikator tersebut diharapkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat membawa pengaruh akan tingkat pemahaman serta semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Perubahan budaya dan suasana pembelajaran saat ini tentu membawa pengaruh yang cukup signifikan dalam keaktifan dan pemahaman siswa. Siswa yang sebelumnya melaksanakan pembelajaran secara komunitas di dalam ruangan kelas, kini harus mengikuti pembelajaran sendiri di rumah masing-masing dan hal tersebut memicu terjadinya penurunan kompetensi siswa selama pembelajaran dalam jaringan. Melalui pembelajaran dalam jaringan

ini, siswa dituntut untuk lebih mandiri dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga diharapkan mampu mempergunakan anugerah yang dilimpahkan Tuhan Yang Maha Esa kepada manusia yaitu memiliki rasio dan kemampuan berpikir serta logika yang dimiliki oleh siswa sebagai makhluk istimewa. Melalui materi yang diberikan guru, siswa diharapkan dapat belajar untuk memahami dan mengembangkan pengetahuannya.

Siswa juga diharapkan untuk dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan memiliki keinginan serta motivasi dalam mengikuti pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan jenis mata pelajaran yang wajib diterapkan dari SD sampai SMA yang mencangkup kegiatan olah fisik serta proses pengembangan kepribadian siswa baik dari segi mental maupun sosial. Menurut Permendikbud Tahun 2016 nomor 2, menjadikan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai satu pelajaran dari berbagai jenis yang ada di Indonesia untuk diwajibkan diterapkan dalam lembaga pendidikan formal. Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru mentor sebelumnya adalah dengan metode ceramah. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran belum berjalan maksimal dan terdapat beberapa siswa yang pasif sehingga penerapan metode interaktif ini merupakan tindak lanjut yang dilakukan penulis sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penulis sebagai guru yang mengajar menemukan bahwa beberapa siswa saja yang memberikan respons ketika guru bertanya mengenai materi yang diajarkan dan belum semua siswa memahami materi yang diajarkan. Melalui bukti observasi yang dilakukan penulis, guru mentor memberikan komentar bahwa siswa pasif dalam pembelajaran dan harus mengulang materi dasar di pertemuan selanjutnya. Guru mentor juga memberikan arahan dan saran pada penulis untuk melibatkan siswa secara aktif melalui media yang ada serta memberikan apresiasi bagi siswa yang berpartisipasi untuk menjawab pertanyaan guru.

Oleh karena itu, penulis berusaha semaksimal mungkin untuk merancang pembelajaran yang dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa mampu untuk memahami pembelajaran yang disampaikan dengan baik. Tahap awal yang dilakukan adalah menyusun rancangan pembelajaran yang mencakup metode dan strategi pembelajaran untuk membentuk lingkungan belajar yang efektif. Hal ini didukung oleh pernyataan (Sueni, 2019) yang menyatakan bahwa rancangan pembelajaran dengan metode dan strategi pembelajaran sangat mendukung berlangsungnya pembelajaran yang efektif. Pada saat itu, penulis melakukan pembelajaran online atau dalam jaringan melalui aplikasi *microsoft teams* sebagai media pembelajaran dan penulis adalah guru yang menerapkan metode interaktif dalam pembelajaran.

Guru memulai pembelajaran dengan menyapa siswa, memimpin doa untuk memulai pembelajaran dan mulai menyampaikan agenda pembelajaran yang akan berlangsung selama 120 menit kedepan. Guru akan mereview materi pertemuan sebelumnya untuk mengecek pemahaman siswa. Guru meminta siswa untuk memberikan respons mengenai pemahaman materi review melalui reaction yang ada di teams. Setelah siswa memberikan respons, guru melanjutkan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Guru berusaha untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara bertanya kepada siswa mengenai lanjutan dari contoh

soal yang disajikan dan guru akan menanyakan pemahaman siswa secara berkala dengan menginstrusikan siswa memberikan reaction melalui teams serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

Selanjutnya, guru memberikan latihan soal terbimbing kepada siswa yang dikerjakan dan dikumpulkan melalui roomchat teams, kemudian penulis sebagai guru membahas penyelesaiannya bersama-sama dengan siswa. Pada pertemuan berikutnya guru menyediakan soal yang akan didiskusikan oleh siswa dalam kelompok masing-masing, kemudian setiap perwakilan kelompok merekam dan mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan. Guru menggunakan fitur breakout rooms yang ada di teams untuk membagikan kelompok secara acak dan dengan fitur tersebut, penulis dapat mengunjungi tiap kelompok untuk memastikan masing-masing kelompok aktif berdiskusi. Setelah membagi siswa ke dalam kelompok, siswa diberi waktu untuk berdiskusi mengenai soal yang telah diberikan, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi, dan setelah itu guru membahas soal bersama-sama untuk semakin memperkuat pemahaman siswa.

Pada akhir pembelajaran, guru meminta siswa untuk membagikan hal yang didapatkan selama pembelajaran dan disimpulkan oleh guru. Beberapa kegiatan yang sudah dijabarkan tersebut dapat menjadi beberapa hal yang menunjukkan keaktifan siswa selama pembelajaran. Siswa dikatakan aktif ketika siswa dapat menunjukkan usaha dalam aksi dan reaksi terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut juga didukung dengan metode pembelajaran yang digunakan yaitu dengan metode interaktif. Penerapan metode tersebut menolong siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan proses pembelajaran yang sudah dilakukan, hampir keseluruhan siswa sudah terlibat aktif selama pembelajaran. Bukti partisipasi aktif siswa di dalam kelas melalui menjawab pertanyaan melalui *roomchat* dan juga penilaian dari guru mentor melalui praktik mengajar yang dilakukan penulis menjadi salah satu aspek yang mendukung terlaksananya metode dengan baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjaskes materi Atletik di Madrasah Asy-Syafi'iyah Bendung yang diajar menggunakan metode interaktif berbasis game dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran penjaskes. Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran penjaskes di kelas XI Ipa Ma Asy-Syafi'iyah Bendung TP. 2022/2023. Dalam penelitian ini metode interaktif mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajran, dilihat dari sebelum dan sesudah diberikannya metode interaktif berbasis game siswa menjadi lebih bersemangat dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Pernyataan Penulis

Artikel yang dibuat penulis yang berjudul "penerapan metode interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran penjaskes di kelas XI IPA MA Asy-Syafi'iyah Bendung TP 2022/2023" belum pernah dipublish pada jurnal yang lain.

Daftar Pustaka

Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, *11*(1), 45–54. https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626

Aisyah, N., Emosda, E., & Suratno, S. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter di SDIT Nurul Ilmi Kota Jambi. *Jurnal Tekno Pedagogi*, *5*(1), 50–63. https://online-journal.unja.ac.id/pedagogi/article/view/2286

Aminatun, D., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Interaktif di SMK Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, *1*(2), 66–71. https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i2.141

Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Fondatia*, *4*(1), 67–85. https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.442

Anwar, R. (2014). Hal-Hal yang Mendasari Penerapan Kurikulum 2013. *Binus Journal*, *5*(1), 97–106. https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.2987

Arifandi, A., Billah, M. E. M., & Suwardi., S. (2022). Pengembangan Kurikulum Pendidikan. *Jurnal Qiro'ah*, *8*(1), 1–18. https://ejurnal.uij.ac.id/index.php/KYM/article/view/1498

Arisandi, A. (2014). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Bagi Anak Cerebral Palsy Kelas V.d di SLB YPPLB Padang (Deskriptif- Kualitatif). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, *3*(3), 13–26. https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/3494

Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, *7*(45), 171–182. http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/1501

Cecep, C., Waskita, D. T., & Sabilah, N. (2022). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Tahsinia*, *3*(1), 63–70. https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.313

Chan, F., Kurniawan, A. R., Nurmaliza, N., Herawati, N., Efendi, R. N., & Mulyani, J. S. (2019). Strategi Guru dalam Mengelola Kelas di Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, *3*(4), 439–446. https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21749

Damanik, S. W., & Seleky, J. S. (2022). Penerapan Metode Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Online. *Seminar Nasional Matematika, Geometri, Statistika, dan Komputasi*, 282–292. https://jurnal.unej.ac.id/index.php/prosiding/article/view/33517

Darim, A. (2020). Manajemen Perilaku Organisasi Dalam Mewujudkan Sumber Daya Manusia Yang Kompeten. *Jurnal Munaddhomah*, *1*(1), 22–40. https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v1i1.29

Dodi, I. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *8*(3), 109–122. https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/73

Donsu, V. A. A., Pardanus, R. H. W., & Sumual, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Siswa Digital SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, *2*(4), 52–64. https://doi.org/10.53682/edutik.v2i4.5825

Erlistiana, D., Nawangsih, N., Aziz, F. A., Yulianti, S., & Setiawan, F. (2022). Penerapan Kurikulum dalam Menghadapi Perkembangan Zaman di Jawa Tengah. *Al-Fahim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *4*(1), 1–15. https://doi.org/10.54396/alfahim.v4i1.235

Esmael, D. A., & Nafiah, N. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter Religius di Sekolah Dasar Khadijah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(1), 16–34. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/4161

Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *9*(2), 321–334. https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334

Fitroh, S. Q. (2023). Inovasi Model Strategi Atau Metode Pembelajaran. *Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*, *1*, 670–675. https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/19786

Harahap, M. R., & Sabila, A. R. (2023). Upaya Guru dalam Mengatasi Masalah Learning Loss pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pasca Pandemi di MTS YAPDI Padang Bulan Medan Baru. *Journal of Social Science Research*, *3*(3), 2029–2038. https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2355

Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliyah di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, *9*(1), 73–74. https://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/639

Julaeha, S., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Manajemen Inovasi Kurikulum : Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum. *Jurnal Muntazam*, *2*(1), 1–26. https://journal.unsika.ac.id/index.php/muntazam/article/view/5338

Mahrus, M. (2021). Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran dalam Sistem Pendidikan Nasional. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, *3*(1), 41–80. https://jieman.uinkhas.ac.id/index.php/jieman/article/view/59

Mahyuni, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Eksperimen Media Nyata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Journal El-Lbtidaiy*, *3*(2), 113–123. https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.8659

Maryono, M., Budiono, H., & Okha, R. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter Mandiri di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *3*(I), 529–549. https://doi.org/10.22437/gentala.v3i1.6750

Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, *12*(3), 145–151. https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102

Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi

Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(2), 456–462. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324

Nugraha, A. (2019). Pentingnya Pendidikan Berkelanjutan Di Era Revolusi Indutri 4.0. *Jurnal Majalah Ilmiah Pelita Ilmu*, *2*(1), 26–37. https://doi.org/10.37849/mipi.v2i1.118

Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(1), 557–564. https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344

Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, *7*(3), 103–112. https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/2645

Pratiwi, V. (2019). Analisis Kompetensi Pedagogik Dosen Pengampu Mata Kuliah Dalam Implementasi Computer Assisted Instruction (CAI). *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, *3*(2), 163–172. https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/ej/article/view/209

Prigantini, R. D., & Abdullah, K. (2022). Perubahan Perilaku Belajar dan Psikologis Siswa Saat Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4), 986–1001. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2755

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, *2*(2), 365–376. https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4290

Rosmi, Y. F. (2016). Pendidikan Jasmani Dan Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana*, *66*(1), 55–61. https://doi.org/10.36456/wahana.v66i1.482

Rouf, A., & Lufita, R. (2018). Peranan Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang. *Jurnal Sumbula*, *3*(2), 903–926. http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/sumbula/article/view/3517

Saffina, A. D., Muzaki, F. F., & Simatupang, M. Z. (2020). Perubahan Kurikulum di Awal Era Reformasi (2004-2006) dan Dampaknya terhadap Pendidikan Nasional. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, *2*(1), 52–62. https://doi.org/10.31540/sindang.v2i1.621

Santika, I. G. N., Suarni, N. K., & Lasmawan, I. W. (2022). Analisis Perubahan Kurikulum Ditinjau dari Kurikulum Sebagai Suatu Ide. *Jurnal Education and Development*, *10*(3), 694–700. https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3690

Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, *3*(1), 8–19. https://doi.org/10.23887/ivcej.v3i1.27830

Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Cakrawala*, *11*(1), 101–115. https://journal.unimma.ac.id/index.php/cakrawala/article/view/105

Shodiq, I. J., & Zainiyati, H. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whastsapp Sebagai Solusi Ditengah Penyebaran Covid-19 di MI Nurulhuda Jelu. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, *6*(2), 144–159. https://doi.org/10.35309/alinsyiroh.v6i2.3946

Siregar, R. L. (2021). Memahami tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, dan

Taktik. *Jurnal Pendidikan Islam (Hikmah)*, *10*(1), 63–75. https://ojs.staituankutambusai.ac.id/index.php/hikmah/article/view/251

Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran. *Jurnal Wacana Saraswati*, *19*(2), 1–16. https://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/wacanasaraswati/article/view/35

Sukamto, S. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS dalam Materi Kenampakan Alam dan Sosial Negara-Negara Tetangga pada Siswa Kelas VI SD Negeri 09 Kabawetan. *Jurnal JPGSD*, *9*(2), 277–282. https://doi.org/10.33369/pgsd.9.2.277-282

Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, *8*(1), 1–9. https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3477

Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(1), 24–31. https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.572

Widayati, A. (2004). Metode Mengajar Sebagai Strategi dalam Mencapai Tujuan Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Akuntasi Indonesia*, *3*(1), 66–70. https://doi.org/10.21831/jpai.v3i1.836

Widiantari, N. N., Gading, I. K., & Astawan, I. G. (2021). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Bali Tema Indahnya Kebersamaan. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, *4*(1), 13–22. https://doi.org/10.23887/jpmu.v4i1.34796

Wiguna, I. B. A. A. (2020). Efektivitas Penerapan Metode Hypnoteaching dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Pembelajar : Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, *4*(2), 66–74. https://doi.org/10.26858/pembelajar.v4i2.13006

Wijoyo, H., & Nyanasuryanadi, P. (2020). Analisis Efektifitas Penerapan Kurikulum Pendidikan Sekolah Minggu Buddha di Masa Pandemi Covid-19. *JP3M: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Pemberdayaan Masyarakat*, *2*(2), 166–174. https://doi.org/10.37577/jp3m.v2i2.276