

Strategi Pembelajaran Permainan Bola Besar pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Cipetir Melalui Audio Visual

Dzul Fahmi Alfani¹, Hastri Rosiyanti², Bachtiar³, Muhammad Aspar⁴

^{1,2,4} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

³ Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Indonesia

hastrirosiyanti@gmail.com

Abstrak. Didalam kegiatan pembelajaran, terdapat media pembelajaran yang membantu mempermudah kegiatan pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Disini peneliti menggunakan metode PTK atau penelitian tindakan kelas dengan media audio visual sebagai sarana pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengevaluasi efektifitas penggunaan media pembelajaran audiovisual menggunakan metode penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sehingga membuat hasil belajar yang memuaskan. Lalu diharapkan para guru PJOK dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan efektif dan lebih kreatif agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran audiovisual ini sangat efektif serta mampu meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan keterampilan siswa dalam gerak dasar permainan bola besar sesuai dengan spesifikasi nilai yang akan dicapai.

Kata kunci: Media Pembelajaran Audiovisual, Minat Belajar, hasil pembelajaran.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No 20 tahun 2003). Kompetensi yang harus dimiliki seorang guru perlu memerlukan bakat yang mendasarinya, kompetensi ini tidak dapat digunakan secara terpisah dari kemampuan lain. Kebutuhan untuk mengubah pola pembelajaran ke pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif diperlukan oleh kemajuan yang pesat, terutama di bidang informasi (Sanjaya & Pratama, 2021).

Guru tidak bisa lagi menjadi satu-satunya sumber informasi karena kecepatan perkembangan pengetahuan (Damayanti & Anando, 2021). Hal ini diperlukan dalam proses pembelajaran, seperti halnya media pembelajaran, karena media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan menginspirasi mereka untuk menyerap dan mengingat informasi dan keterampilan yang telah mereka pelajari (Basir & Dewantara, 2021). Definisi belajar dapat diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilaksanakan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya memiliki perbedaan antara sebelum belajar dan sesudah belajar.

Belajar adalah sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang penting dalam masing-masing jenjang pendidikan (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang dirancang secara sistematis bermanfaat untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, serta emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Tujuan pendidikan jasmani ialah mengembangkan anak secara keseluruhan melalui kegiatan jasmani, bukan hanya mengembangkan fisik saja, tetapi juga mengembangkan sosial, emosional, intelektual maupun kesehatan secara menyeluruh (Sukardiyono, n.d.). Pendidikan Jasmani pada umumnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, Bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, dan lain sebagainya. Definisi lain yaitu pendidikan jasmani yaitu suatu bidang kajian yang sungguh luas (Sudarsinah, 2021). Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan juga kesehatan mempunyai kepentingan yang cenderung sama dengan program pendidikan yang lainnya dalam hal domain pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain utama: psikomotor, afektif, dan kognitif.

Namun demikian, ada satu kekhasan dan keunikan dari pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang tidak dimiliki oleh program pendidikan lain, yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor, yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian keterampilan geraknya. Di samping keunikan tersebut, bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tetap meningkatkan aspek-aspek yang berada dalam wilayah kognitif dan afektif. (I Gusti Made et al., 2022). Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya. Kesegaran jasmani kuat hubungannya dengan kegiatan manusia dalam melakukan pekerjaan dan bergerak. kesegaran jasmani yang diperlukan manusia dalam melakukan pekerjaan dan bergerak bagi setiap individu tidak memiliki jumlah yang sama.

Permainan bola besar adalah cabang olahraga yang disukai masyarakat, baik itu di instansi sekolah ataupun di luar sekolah. Permainan bola besar sangat digemari karena manfaatnya bisa membentuk suatu sikap sportivitas, kedisiplinan dan juga mental. (Wijayanto, Zulki, 2012). Tujuan penelitian sesuai dengan permasalahan diatas yaitu untuk mengetahui hasil belajar rangkaian gerakan dasar dalam permainan bola besar pada siswa dan siswi di SMP Muhammadiyah 3 Cipetir dengan menggunakan media audio visual. Materi permainan bola besar termasuk materi yang sulit untuk dimengerti karena terdapat dasar-dasar dalam permainan bola besar yang belum dipahami sehingga menyebabkan siswa malas mempelajarinya. Untuk membantu siswa mengatasi kesulitan tersebut salah satu solusinya adalah dengan memberikan sumber belajar yang bersifat menarik. Siswa dan siswi relatif melakukan gerakan dasar yang masih kurang baik, sehingga teknik dasar *passing* dalam permainan bola besar yang telah dijelaskan oleh guru belum dikuasai dengan baik oleh para murid tersebut. Kondisi ini juga bisa disebabkan karena kurangnya kerjasama antara guru

dengan peserta didik ataupun antar peserta didik.

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara memiliki arti perantara atau pengantar. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut harus yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media merupakan sarana atau perantara dalam menyampaikan informasi dari seseorang ke orang lain. Informasi dalam hal ini ialah konsep pelajaran sehingga bisa lebih mudah untuk disampaikan. Media visual yaitu media yang hanya bisa dilihat dan juga bisa memberikan pengalaman visual kepada siswa sehingga dapat mengatasi tantangan dalam belajar dan dapat menumbuhkan minat siswa dengan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia yang nyata.

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan dukungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media audio visual bisa menggabungkan unsur suara dan juga gambar yang akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses belajar ataupun mengajar. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu rencana yang seorang guru sudah siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam masa pembelajaran. Media Audio-Visual ini mengandalkan dua indera manusia sekaligus yakni pendengaran (Audio) dan juga Penglihatan (Visual) (Ichsan et al., 2021).

Siswa/i SMP Muhammadiyah3 Cipetir memiliki motivasi rendah dalam mata pelajaran PJOK, terbatasnya pengetahuan mereka terhadap olahraga dan penggunaan alat yang terbatas, membuat mereka kurang minat pelajaran olahraga. Hal ini disaksikan dan dibuktikan secara langsung oleh mahasiswa-mahasiswa yang terlibat dalam program Pengenalan Lapangan Persekolahan terintegrasi Kuliah Kerja Nyata Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (PLP KKN PPM). Keadaan di lapangan menunjukkan bahwa Siswa/i SMP Muhammadiyah 3 Cipetir tidak mahir dalam melakukan gerakan dasar permainan bola besar. Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik juga penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut. Penggunaan media pembelajaranpun sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Strategi belajar sangat diperlukan untuk menarik minat siswa dalam belajar. Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar,

motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya (Slameto, 2010).

Hasil belajar bisa didefinisikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, ataupun psikomotor dengan penilaian yang selaras dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan. Ciri-ciri hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku dengan ketentuan yang telah ditetapkan dan dapat dinilai serta diukur (Nurbiantoro, 2016). Sebagian besar siswa meyakini bahwa pembelajaran mereka meningkat dengan memasukan teknologi ke dalam kurikulum pelajaran mereka, para siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan teknologi membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, hal tersebut membantu mereka memiliki minat belajar yang lebih, begitupun dengan bantuan teknologi yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif (Baytak, Tarman, & Ayas, 2011).

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK) atau dikenal dengan istilah *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas secara umum berupa pengembangan penelitian yang terpakai (*applied research*), dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pemeran aktif kegiatan pokok pada suatu objek; agen perubahan; dan subjek atau objek-objek yang akan diteliti dan memperoleh manfaat dari hasil tindakan yang diberikan secara terencana oleh peneliti.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang memaparkan terjadinya sebab dan akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja ketika perlakuan diberikan, serta memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan pengaruh dari perlakuan tersebut. (Shiyami, 2018). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang menggunakan pendekatan kualitatif karena menggunakan sumber data langsung sebagai latar ilmiah, data deskriptif berupa kata-kata ataupun kalimat, dibatasi oleh fokus.

Teknik analisis data

Populasi dari penelitian ini adalah murid kelas VII di SMP Muhammadiyah 3 Cipetir dan sampel yang diambil untuk penelitian adalah murid di kelas VII A. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi secara langsung dan wawancara dengan guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu memanfaatkan teknik analisis deskriptif berbentuk presentasi. Sedangkan data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Indikator keberhasilan dari media ini adalah meningkatnya minat siswa dalam pembelajaran PJOK serta mampu mencapai nilai yang bagus saat praktik maupun mengisi soal dari materi tersebut.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah salah satu jenis penelitian yang paling mudah dilakukan oleh guru karena bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru itu sendiri. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media audiovisual yang menampilkan sebuah video teknik dasar dalam permainan bola besar pada permainan bola voli kepada para murid. Dalam memanfaatkan media audio visual ini peneliti menggunakan video untuk menyajikan rangkaian gerakan dasar dalam permainan bola besar baik mulai dari gerakan awal sampai dengan gerakan akhir. Video ini sengaja peneliti sajikan dengan teknik *slowmotion* yang di ulang ulang sambil menjelaskan secara detail materi yang ditampilkan guna membuat murid lebih memahami pergerakan yang dilakukan oleh testi yang mempraktikan gerakan dari video tersebut. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 2 siklus dan setiap siklus ada 2 kali pertemuan. Dari analisis data hasil penelitian pada siklus I dan siklus II diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model *audiovisual* yang menampilkan video rangkaian gerakan dasar dalam permainan bola besar secara *slowmotion*. Peningkatan ini terjadi pada aktivitas dan hasil tes akhir murid secara keseluruhan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media audiovisual dan menjelaskan mulai dari gerakan awal hingga akhir, lalu memberi waktu untuk berdiskusi dan menanyakan apabila ada materi atau gerakan yang kurang faham, hasil dari siklus yang dilakukan dalam proses pembelajaran rangkaian gerakan dasar dalam permainan bola besar bahwa pemberian pembelajaran bola besar dengan menggunakan media audiovisual dapat memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar dalam rangkaian gerakan dasar pada permainan bola besar yang tentunya nanti akan membantu meningkatkan hasil belajar rangkaian gerakan dasar dalam permainan bola besar. Para siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan teknologi membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, hal tersebut membantu mereka memiliki minat belajar yang lebih, begitupun dengan bantuan teknologi yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

4. Simpulan dan Saran

Penelitian Tindakan Kelas pada murid kelas VII di SMP Muhammadiyah 3 Cipetir dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang setiap pertemuan pada dua hari dalam satu minggu. Setiap siklus menggunakan media *Audiovisual* serta diberikan video *slowmotion* materi mengenai rangkaian gerakan dasar dalam permainan bola besar.

Berdasarkan hasil penelitian hasilnya sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan, membuat suasana kelas menjadi aktif, dan tidak membuat siswa dan siswi merasa bosan. Para siswa dan siswi juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan

teknologi membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, hal tersebut membantu mereka memiliki minat belajar yang lebih, begitupun dengan bantuan teknologi yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Kesimpulan yang ada di dalam artikel ini adalah bahwa media pembelajaran audiovisual ini sangat efektif serta mampu meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan keterampilan siswa dalam gerak dasar permainan bola besar sesuai dengan spesifikasi nilai yang akan dicapai.

Saran kepada para guru PJOK, bahwa setiap lingkungan sekolah memiliki beragam masalah sesuai dengan daerah masing – masing. Untuk itu para guru harus menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan yang murid perlukan seperti audiovisual ini. Pada dasarnya guru hanya memfasilitasi serta membuat para murid memahami materi pada saat kegiatan pembelajaran.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu Universitas Muhammadiyah Sukabumi dan SMP Muhammadiyah 3 Cipetir yang memberikan izin melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional pendidikan FKIP*.
- Djamaluddin, A. (2019). Belajar dan Pembelajaran. *In CV Kaaffah Learning Center*.
- Ichsan, J., Suraji, M., Muslim, F., Miftadiro, W., & Agustin, N. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian ke-III*, 183-188.
- Nurbiantoro, R. (2016). Dukungan Sosial dapat Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa di Era Pandemi Covid-19. *PGRI*, 1-23.
- Samfyky, A. R. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Kajian Pendidikan Islam*.
- Sari, Eka, R., Yusnan, M., & Matie, I. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 583-591.
- Shiyami, D. (2018). Metode Penelitian Nuevos Sistemas de Comunicacion e Informacion. 46-74.
- Sudarsinah. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Bagi Anak usia Sekolah Dasar. *PGSD STKIP PGR*, 1-1.
- Z. E, W. (2012). Pengaruh Pembelajaran Permainan Bola Besar Terhadap Tingkat Kesegaran Jasmani. *Journal of Physical Education, Sport, Health, and Recreations*, 6-10.