

Penggunaan Media Papan Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Teori Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong

Aimee Karin Saufika Magneta¹, Mahbubul Wathoni²

Universitas Muhammadiyah Jakarta

aimeekarinnnnnn@gmail.com

Abstrak. Pengamatan ini dilatarbelakangi dari masalah kurangnya minat siswa kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong untuk belajar tentang teori Pendidikan jasmani. Untuk membuat pembelajaran Pendidikan jasmani lebih mudah, siswa harus diberi contoh mudah tentang cara menggunakan teori Pendidikan jasmani dengan media pembelajaran Papan Pintar Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media papan pintar dapat membantu siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong dalam mempelajari teori pendidikan jasmani. Penelitian ini menemukan peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran teori Pendidikan jasmani menjadi 70% dan kemudian menjadi 90%. Penelitian ini juga menemukan bahwa siswa dapat menjadi lebih aktif dan kritis dalam memahami teori Pendidikan jasmani

Kata kunci: Papan Pintar, Teori Pendidikan jasmani Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

1. Pendahuluan

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan padapencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olah raga. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spritual-dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan / olahraga,

internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses belajar dan mengajar. Menurut Santoso (Salmiati & Samsuri, 2018) media ialah seluruh bentuk penghubung yang dipakai orang untuk merata ide agar sampai ke penerima. Secara umum media ialah mendukung proses belajar mengajar di sekolah. Istilah media pengajaran menunjukkan banyak hal tergantung pada konteksnya; misalnya, merujuk pada "setiap orang," atau kejadian di dunia nyata yang dapat digunakan siswa untuk memperluas pemahaman mereka tentang suatu topik. Meskipun keduanya memiliki kekurangan, mereka memiliki setidaknya satu karakteristik penting. Keduanya berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi dengan harapan mempengaruhi ide, minat, dan fokus audiens untuk memfasilitasi pembelajaran (Arief, 2014). Media pembelajaran adalah sesuatu atau sarana pemanfaatan pesan kepada penerima peserta didik untuk merangsang minatnya untuk terlibat dalam pembelajaran dengan memperoleh informasi, kemampuan, dan sikap sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran

Salah satu media yang digunakan untuk mengatasi permasalahan minat pembelajaran teori Pendidikan jasmani adalah media papan pintar. Menurut Sadiman (Maghfi & Suyadi, 2020) Efektivitas visual media papan pintar terletak pada kemampuannya menyajikan informasi yang ditargetkan. Media papan adalah media pembelajaran dengan bahan papan yang dapat dibentuk dengan cara apapun yang diperlukan. Kustiawan (Kamaladini et al., 2021). media papan adalah perangkat yang diciptakan sedemikian rupa berbentuk papan yang digunakan buat menyampaikan informasi dan merangsang pikiran dan minat siswa akan belajar antara lain: papan flanel, papan magnetik, dan lainnya Media papan pintar ditampilkan melalui gambar, simbol, atau frasa ini dapat dengan cepat disusun ulang untuk memberikan representasi visual dari informasi yang disajikan (Suryanti, 2021). Media papan pintar adalah jenis media pendidikan yang dapat dibuat dan disesuaikan oleh pendidik yang bisa menyampaikan pesan tertentu dengan menyesuaikan dengan minat siswa yang berlandaskan papan yang terdiri dari beberapa kotak untuk menempatkan huruf dengan mencocokkan, membedakan untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk meraih hasil yang optimal dan efektif penggunaan berbagai tata cara, untuk itu digunakan media papan pintar sebagai pendukung dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak cerebral palsy. Selain itu, *game* ini memungkinkan guru untuk memperkenalkan dan mengajarkan konsep matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong meningkatkan kemampuan teori Pendidikan Jasmani mereka.

2. Metode Penelitian

Pengamatan ini dilakukan dengan penggunaan metode deskriptif kualitatif yang merujuk pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu dengan mengamati kondisi, situasi dan keadaan kelas yang digunakan dalam mengatasi permasalahan yang berlangsung, untuk menambah kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas (Maryati, 2018). Proses implementasi dilakukan setiap pertemuan pembelajaran pendidikan jasmani guna mengetahui minat peserta didik dalam belajar

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan media papan pintar pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong. Subjek penelitian adalah 10 siswa dari kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong. Penelitian ini menerapkan model Penelitian Tindakan yang diusulkan oleh Kemmis & McTaggart (1988).

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan pembelajaran menggunakan media papan pintar ini merupakan tahap awauntuk mengetahui minat belajar Pendidikan Jasmani kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong khususnya dalam teori Pendidikan jasmani. Pelaksanaan kegiatan ini berdasarkan informasi yang diperoleh melalui observasi di sekolah. Peserta didik diberikan penjelasan singkat tentang materi senam lantai, setelah itu mereka diminta untuk menyelesaikan soal (tes). Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa minat peserta didik kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong dalam kemampuan memahami materi tersebut sangat rendah.

Berdasarkan pengamatan terhadap metode pembelajaran, yang masih berpusat terhadap guru, guru berusaha menerapkan metode ceramah sedemikian rupa sehingga pesertadidik kurang interaktif dan antusias berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Maka, perlu dilaksanakanya kegiatan tindakan kelas untuk merangsang minat peserta didik khususnya terhadap pendidikan jasmani. Tindakan ini dilakukan dengan menerapkan model Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah), yaitu model pembelajaran yang dimulai dengan menyampaikan masalah terhadap siswa, kemudian siswa memecahkan permasalahan itu guna mendapatkan wawasan baru, dan siswa harus dituntut berperan aktif dalam pembelajaran (Rahmi et al., 2020).

Guru melaksanakan pembelajaran melalui media papan pintar namun tetap menerapkan model Problem Based Learning. Kegiatan tersebut dilakukan melalui media papan pintar, yaitu media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk Perlombaan Team Game Tournament, sehingga tidak menimbulkan kebosanan dalam pembelajaran dikarenakan media ini berprinsip pada belajar sambil bermain.

Setelah diterapkannya media papan pintar, minat belajar peserta didik sudah mulai meningkat sehingga pada saat pembelajaran khususnya pelajaran pendidikan jasmani dalam teori mereka aktif dan antusias untuk mengikutinya. Hal ini sama dengan pernyataan Nasution (2013), tentang pemanfaatan media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menjadi sarana untuk teknik pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran yang dapat mengasyikkan kepada siswa dan meningkatkan minat belajar.
- b. Tujuan mata pelajaran dapat dijelaskan, sehingga mudah dipahami peserta didik.

c. Metode pembelajaran yang bervariasi, tidak monoton komunikasi lisan yang diucapkan guru, agar siswa tidak merasa bosan.

Siswa dituntut untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, karena siswa tidak untuk menyimak uraian guru saja, melainkan siswa terlibat dalam kegiatan lain, misalnya mempresentasikan (Novi Tri Wahyuningsih, Ahmad Syawaluddin, 2021)

Tujuan dari dilaksakannya pengamatan yaitu guna mengetahui hasil media papan pintar terhadap minat peserta didik pada mata pelajaran olahraga, khususnya dalam teori. Jenis pengamatan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang merujuk pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sampel dalam pengamatan ini yaitu minat siswa kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong masih rendah karena proses pembelajaran berpusat kepada guru, akibatnya minat siswa masih di bawah standar ketuntasan. Berikut tabel minat siswa kelas XSMK Muhammadiyah Ponjong terhadap teori Pendidikan jasmani:

Tabel 1. Presentase Awal Minat Pembelajaran Teori Olahraga

	Jumlah Siswa	Siswa yang Minat	Siswa yang tidak minat
Jumlah Siswa	10 Orang	3 Orang	7 Orang
Presentase		30%	70%

Pada Berdasarkan informasi tabel.1 di atas, hasil minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani khususnya dalam teori siswa kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong masih cukup rendah. Terdapat 3 siswa (30%) tertarik untuk belajar dan 7 siswa (70%) tidak tertarik. Maka, peneliti ingin melaksanakan kegiatan tindakan kelas guna menyelesaikan masalah. Jalan keluar menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan berbagai media, seperti media papan pintar. Media ini merupakan media pembelajaran bersifat Alat Permainan Edukatif (APE) yang terbuat dari Kertas Karton. Media ini mengacu pada pembelajaran matematika khususnya dalam kemampuan mempelajari teori Pendidikan jasmani peserta didik. Media papan pintar ini berpedoman pada prinsip “belajar sambil bermain” dan materi yang disajikan berbentuk angka.

Tabel 2. Presentase Awal Akhir Pembelajaran Teori Olahraga

	Jumlah Siswa	Siswa yang Minat	Siswa yang tidak minat
Jumlah Siswa	10 Orang	9 Orang	1 Orang
Presentase		90%	10%

Penelitian Berdasarkan sajian tabel.2 di atas, diketahui hasil minat siswa kelas X SMK Muhammadiyah Ponjong terhadap teori Pendidikan jasmani mengalami peningkatan yang awalnya 70% meningkat

4. Simpulan dan Saran

Kesimpulan dalam pelaksanaan pengamatan yang mengimplementasikan model Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran papan pintar memberikan pengaruh yang baik terhadap siswa dengan menumbuhkan minat siswa kelas X

SMK Muhammadiyah Ponjong terhadap pembelajaran teori pendidikan jasmani. Hal tersebut ditunjukkan oleh minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan mata pembelajaran matematika yang terlihat lebih aktif dan kritis dalam memahami materi konsep perkalian saat kegiatan pembelajaran dilakukan.

Saran agar peserta didik lebih semangat belajar di kelas dan luar kelas, untuk memahami pelajaran dengan baik. Dari pengamatan ini implementasi model Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran papan pintar dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pendidikan jasmani, sehingga dapat menjadikan referensi dalam proses pembelajaran ketika menjelaskan materi dan bahan ajar kepada peserta didik. Hal tersebut juga merupakan salah satu alternatif supaya peserta didik nyaman dan mudah memahami materi saat belajar karena menggunakan media pembelajaran yang menarik

5. Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta serta Pihak SMK Muhammadiyah Ponjong atas Kesempatan serta kerjasama yang telah diberikan untuk mendukung kelancaran penyelesaian penelitian ini. Semoga dengan kesempatan dan kerjasama yang baik ini dapat memberikan manfaat yang lebih luas dalam pengembangan pendidikan di masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Anindyta, P., & Suwarjo. (2014). The effect of applying problem based Learning to critical thinking skill and self-regulation. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 209–222
- Maryati, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada. *Jurnal Mosharafa*, 7(1), 63–74.
- Novi Tri Wahyuningsih, Ahmad Syawaluddin, M. D. (2021). Penggunaan Media Konkret Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *November*, 808–820.
- Priansa, D. J. (2019). Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran. Bandung : PUSTAKASETIA.
- Sognadayo, S. (2013). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sundayana, R. (2014). Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. Bandung : Alfabeta.