



Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keberhasilan Mapel PJOK pada Kelas IV SD Negeri 01 Banjarsari

Amat Muslim

SD Negeri 01 Banjarsari Kabupaten Pekalongan

Article Info

Article history:

Received : 12 Juni 2021
Revised : 28 Agustus 2021
Accepted : 30 November 2021

Keywords:

media; learning; physical education, sport, and health

ABSTRACT

Physical education, sports and health (PJOK) subjects are very important subjects for students to learn, because with knowledge about health and sports practice students can fortify themselves, one of which is by increasing body resistance (immunity). Media has an important role in learning every lesson, including in the PJOK folder. The creativity of an educator is very important in the success of learning. Modification of media adapted to local wisdom will have a positive impact on student learning outcomes. The purpose of this article is to describe the importance of media on PJOK learning outcomes in schools. This writing was carried out by analyzing using the review method of references published online, related to learning media. Analysis of the positive impact on learning outcomes was also carried out. The results of the analysis show that research on the importance of learning media greatly influences the learning outcomes of PJOK. The development of PJOK media has been carried out extensively in various sports. The development of PJOK learning media is mostly done by utilizing interactive media in accordance with the development of information technology. The creativity of educators using the concept of local wisdom in modifying the media also greatly influences the learning outcomes of PJOK.

(*) **Corresponding Author:** drag.drop9@gmail.com

How to Cite: Muslim, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keberhasilan Mapel PJOK pada Kelas IV SD Negeri 01 Banjarsari. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(3): 187-191.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Beberapa tahun belakangan ini dalam dunia belajar media pembelajaran telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan untuk mempermudah peserta didik dan memajukan mutu pendidikan yang lebih baik seiring dengan kemajuan zaman. Kondisi ini memaksa seorang pendidik atau guru PJOK di sekolah untuk benar-benar menganalisis masalah yang terjadi pada proses pembelajaran (Santoso, 2019). Faktanya penguasaan guru terhadap materi dan metode pengajaran masih relatif berada di bawah standar. Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar untuk melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan, agar mendapatkan tujuan sesuai dengan peraturan yang sudah dibuat. Proses pembelajaran tersebut dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas.

Hasil dari pembelajaran PJOK yang baik tidak lepas dari peran guru dalam mengajar. Guru hendaknya mempersiapkan strategi dan metode mengajar yang tepat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Materi yang akan diajarkan hendaknya dikuasai guru dengan baik sehingga tidak terjadi kesalahan dalam mengajar (Utamayasa, 2021). Menciptakan suasana yang menyenangkan untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK dan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Evaluasi terhadap proses pembelajaran akan meningkatkan efektifitas pembelajaran yang akan datang sehingga dapat meningkatkan hasil dari kualitas pembelajaran (Lengkana, 2016).

Pembelajaran PJOK lebih utama pada ranah psikomotor yaitu pada aktivitas gerak (Musthofa, Subroto, & Budiana, 2016). Media yang digunakan harus sesuai dengan inti dari pembelajaran tersebut. Dalam melakukan aktivitas fisik, anak usia sekolah dasar cenderung



menyenangi berbagai jenis permainan. Aktivitas permainan terdiri dari berbagai keterampilan gerak dan keterampilan bermain yang harus dikuasai siswa agar memperoleh keberhasilan dalam suatu permainan. Pemahaman secara motorik anak pada seorang pendidik terhadap peserta didik merupakan modal awal dalam membuat atau memodifikasi media pembelajaran. Sehingga guru yang dapat memilih media pembelajaran dengan tepat, pembelajaran menjadi efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Pengembangan media ajar diterapkan pada KKGGO Gugus Rudi Hartanto, sebagai wadah perkumpulan mapel yang membidangi. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pentingnya media dalam keberhasilan proses pembelajaran mata pelajaran PJOK di sekolah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kajian literatur. Penelitian ini adalah istilah lain dari kajian pustaka, tinjauan pustaka, kajian teoritis, landasan teori, telaah pustaka (*literature review*), dan tinjauan teoritis (Surahman, Satrio, & Sofyan, 2020). *Review* dilakukan pada referensi-referensi terkait hasil penelitian tentang media pembelajaran khususnya pada pembelajaran PJOK. Referensi-referensi didapatkan dari hasil-hasil penelitian dan artikel-artikel pendukung yang dipublikasikan secara daring. Yang dimaksud penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan atas karya tertulis, termasuk hasil penelitian baik yang telah maupun yang belum dipublikasikan (Mujiono & Gazali, 2021; Syofian & Gazali, 2021). Analisis dilakukan dengan pengelompokan hasil-hasil penelitian pengembangan media PJOK. Pengelompokan ditampilkan dalam bentuk tabel yang menunjukkan cabang olahraga atau topik pengembangan, jenis media yang dikembangkan dan tingkat keberhasilan media yang dikembangkan. Hasil pengelompokan selanjutnya dianalisis sesuai tren yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam mengikuti proses pembelajaran, melalui kreativitas seorang guru media pembelajaran dapat berkembang menjadi sesuatu yang menarik dan memotivasi siswa untuk lebih giat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) guna mencapai tujuan pembelajaran (Rahmatullah, 2019).

Penggunaan dan pemilihan media menjadi acuan utama untuk dapat memotivasi peserta didik. Analisis karakter pada peserta didik merupakan langkah awal yang harus dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru PJOK dalam merancang media pembelajaran pada proses pembelajaran. Sehingga untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tersebut diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa dan materi pembelajaran tak terkecuali dalam mengajar PJOK di sekolah (Wijaya & Kanca, 2019). Berdasarkan pemahaman di atas maka peranan media sangat penting dalam memberikan informasi dan memotivasi pada peserta didik agar tertarik dengan apa yang akan diajarkan seorang guru, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Namun pemilihan dan penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Santoso, 2019).

Jenis Media Pembelajaran PJOK

1. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran (Santoso, 2019). Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*) dan media yang dapat di proyeksikan (*project visual*).

2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk



mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan (Wijaya & Kanca, 2019).

3. Media Audio Visual

Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa di sebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar (Santoso, 2019; Wijaya & Kanca, 2019). Contoh media audio visual, di antaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Tabel 1. Contoh Penelitian Media Pembelajaran PJOK

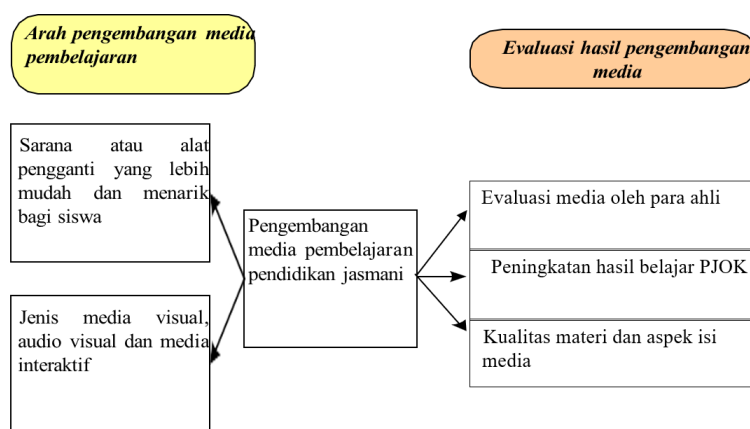
Referensi	Cabang Olahraga/ Topik Pengembangan	Jenis Media Pembelajaran	Hasil Penerapan Media
Utami (2019)	Tolak peluru	Pengembangan alat praktik (peluru) dengan bahan benang yang lebih ringan, rapi dan menarik warnanya	Hasil uji dengan nilai rata-rata 82,71% (kategori baik) dapat digunakan. Evaluasi ahli PJOK 92 % (sangat baik), evaluasi ahli pembelajaran 98 % (sangat baik), dari uji coba skala luas didapat hasil kuesioner rata-rata persentase pilihan jawaban sebesar 90 % (sangat baik). Hasil belajar kognitif siswa sebesar 88%.
Rizky (2013)	Lempar lembing	Pengembangan media roket	Persentase sangat tinggi sebesar 9,1%, tinggi sebesar 18,18%, sedang sebesar 40,91%, rendah sebesar 22,72%, dan sangat rendah sebesar 9,09%.
Muhammad (2017)	Penjas umum	(1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual, (4) Media berbasis jaringan komputer dan (5) Media berbasis internet	Hasil belajar kognitif siswa sebesar 88%. Persentase sangat tinggi sebesar 9,1%, tinggi sebesar 18,18%, sedang sebesar 40,91%, rendah sebesar 22,72%, dan sangat rendah sebesar 9,09%.
Putra & Tuasikal (2017)	Bola basket	Media visual	Terdapat peningkatan hasil belajar <i>dribble</i> bola basket pada siswa. Hasil perhitungan uji t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,957 > 2,228$).
Sukendro (2017)	Lompat jauh	Media audio visual	Media audio visual berbentuk VCD pada materi olahraga lompat jauh adalah sangat baik Uji operasional menunjukkan penilaian media dengan hasil sangat baik dengan rerata 4,89. Uji efektifitas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki keefektifan yang signifikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,070 > 1,734$ dan nilai p (signifikansi) $0,000 < 0,05$
Irawan (2017)	Cedera olahraga	Media berbasis <i>Adobe Flash Player</i>	Peningkatan pada aspek pengetahuan media gambar sebesar 33,51%, aspek keterampilan media gambar sebesar 33,07%, aspek pengetahuan media video sebesar 30,83%, aspek keterampilan media video sebesar 41,28%
Putro (2018)	Bola basket	Audio visual (video) dan media gambar (poster)	Kualitas materi dan aspek isi media pembelajaran renang gaya bebas “sangat baik” dan dapat digunakan oleh siswa
Armen & Rahmadani (2018)	Renang gaya bebas	Macromedia Flash 8	



Beragamnya cabang olahraga dengan karakteristik dan kebutuhan yang unik menyebabkan penggunaan media pembelajaran PJOK yang relatif berbeda dengan pembelajaran lainnya. Media pembelajaran PJOK lebih diutamakan untuk kebutuhan praktik dibanding teori karena pendidikan jasmani adalah kegiatan fisik yang dilakukan secara langsung. Tabel 1 menyajikan beberapa contoh penelitian media pembelajaran PJOK.

Tabel 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran PJOK telah banyak dikembangkan untuk berbagai cabang olahraga. Media juga dikembangkan untuk PJOK secara umum, bahkan dikembangkan untuk penanganan cedera sebagai bagian resiko aktivitas olahraga (Irawan, 2017). Media yang dikembangkan juga tidak terbatas pada cabang olahraga yang termasuk kategori olahraga populer seperti sepakbola, bulutangkis dan lain-lain. Media juga dikembangkan untuk cabang olahraga yang relatif kurang populer seperti tolak peluru atau lempar lembing.

Dari berbagai jenis media, pengembangan banyak dilakukan untuk jenis media audio visual yang memanfaatkan kemajuan di bidang teknologi. Pemilihan media audio visual dilakukan karena media jenis ini menampilkan gambar bergerak yang sesuai dengan aktivitas gerak di olahraga. Media yang menampilkan gerak suatu cabang olahraga merupakan media yang akan mendapat perhatian lebih baik dari para siswa. Jenis media audio relatif tidak mendapatkan perhatian untuk dikembangkan di bidang pendidikan jasmani. Hal ini tetap terkait dengan aktivitas olahraga yaitu melakukan aktivitas atau gerakan secara fisik. Media audio yang memanfaatkan suara kurang dapat menggambarkan dengan baik suatu gerakan dalam olahraga. Siswa akan mengalami kesulitan dalam membayangkan atau memahami gerakan-gerakan yang harus dilakukan pada suatu cabang olahraga (Santoso, 2019; Wijaya & Kanca, 2019). Dari aspek hasil maka dapat dilihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa dengan pengembangan media menunjukkan peningkatan yang relatif signifikan. Hal ini berarti bahwa para guru atau pelatih dapat memanfaatkan hasil-hasil penelitian dalam proses pembelajaran (Gambar 1). Hasil-hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan acuan untuk pengembangan selanjutnya.



Gambar 1. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani

PENUTUP

Uraian analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam PJOK telah dikembangkan secara luas untuk berbagai kebutuhan. Pengembangan dilakukan untuk berbagai cabang olahraga dan berbagai jenis medianya. Tren jenis media yang banyak digunakan adalah media yang memanfaatkan perkembangan di dunia teknologi informasi dalam bentuk media interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Armen, M., & Rahmadani, A. F. (2018). Kualitas materi dan aspek isi media pembelajaran renang gaya bebas berbasis macromedia flash 8 siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 7(1), 54-67.



- Irawan, D. (2017). Pengembangan media berbasis adobe flash player pencegahan, pertolongan, dan perawatan cedera olahraga bagi guru pendidikan jasmani sekolah menengah pertama (SMP). *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(2), 1-7.
- Lengkana, A. S. (2016). *Didaktik metodik pembelajaran (DMP) aktivitas atletik*. Salam Insan Mulia.
- Muhammad, F. (2017). *Penggunaan Media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar Se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul*, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Jasmani Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan
- Mujiono, M., & Gazali, N. (2021). Literature review: Physical education in the covid-19 pandemic. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 6(1), 50-63.
- Musthofa, B., Subroto, T., & Budiana, D. (2016). Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Aktivitas Berlari. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(1), 48-56.
- Putra, M.S., & Tuasikal, A. R. S. (2017). Pemanfaatan media visual terhadap hasil belajar dribble bola basket (Studi Pada Siswa Kelas XII SMALB-B Dharma Wanita Sidoarjo), *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(2): 266 – 271
- Putro, S. S. (2018). Implementasi media audiovisual (video) dan media gambar (poster) terhadap hasil belajar shooting bolabasket. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 6(2).
- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan konsep pembelajaran literasi digital berbasis media E-Learning pada mata pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 56-65.
- Rizky, L. (2013). *Pengembangan pembelajaran lempar lembing menggunakan media roket pada siswa kelas ix smp n 2 pemalang tahun pelajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Santoso, D. A. (2019). Peran pengembangan media terhadap keberhasilan pembelajaran PJOK di sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)* (Vol. 2, No. 1).
- Sukendro. (2017). *Pengembangan media pembelajaran olahraga lompat jauh pada siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Jambi*, *Jurnal Pedagogik Olahraga* 03(01): 42-61
- Surahman, E., Satrio, A., & Sofyan, H. (2020). Kajian teori dalam penelitian. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 49-58.
- Syofian, M., & Gazali, N. (2021). Kajian literatur: Dampak covid-19 terhadap pendidikan jasmani. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 3(2), 93-102.
- Utamayasa, I. G. D. (2021). *Model-model pembelajaran pendidikan jasmani*. Jakad Media Publishing.
- Utami, R. S. (2019). Pengembangan Media pembelajaran tolak peluru. Program Studi Pendidikan Jasmani, STKIP PGRI Trenggalek
- Wijaya, M. A., & Kanca, I. N. (2019). Media pembelajaran aktivitas pengembangan PJOK untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 4(1), 1-6.