

Use of Learning Media Towards the Success of Mapel PJOK in Elementary School

Wiyatno

SD Negeri 2 Sawal
wiwiyatno@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

Learning media has an important role in the learning process carried out. Educators are highly prioritized in the success of learning supported by their creativity. Modification of media adapted to school conditions will have an impact on the success of student learning. The writing of this article aims to describe the importance of the media on the success of learning PJOK in elementary schools. Related to learning media. Analysis of the positive impact on learning success was also carried out. The results of the analysis show that research on the importance of learning media greatly influences the success of PJOK learning in elementary schools. 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 school conditions in modifying the media is also very influential on the success of PJOK learning outcomes in elementary schools.

Keywords: *Media, Learning, Physical education, Elementary school*

Abstrak

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Pendidik sangat diutamakan dalam keberhasilan pembelajaran dengan didukung dengan kretivitasnya. Modifikasi media yang disesuaikan dengan keadaan sekolah akan berdampak pada keberhasilan belajar peserta didik. Penulisan artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pentingnya media terhadap keberhasilan belajar PJOK di sekolah dasar. Terkait media pembelajaran. Analisis dampak positif terhadap keberhasilan belajar juga dilakukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa penelitian pentingnya media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar PJOK di sekolah dasar. Pengembangan media PJOK telah dilakukan secara luas di berbagai cabang olahraga. Pengembangan media pembelajaran PJOK banyak dilakukan dengan memanfaatkan media interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Kreativitas para pendidik menggunakan konsep keadaan sekolah dalam memodifikasi media juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan hasil pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Kata kunci: *Media, Pembelajaran, Penjaskes, Sekolah dasar*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa sekarang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, pada saat ini di dalam dunia pendidikan yang moderent media pembelajaran telah digunakan dalam proses pembelajarannya, baik di sd, smp maupun di sma. Semua itu bertujuan demi tercapainya tujuan pembelajaran dan mutu pembelajaran terutama pada masa sekarang ini. Faktanya penguasaan guru terhadap materi dan metode pengajaran masih relatif berada di bawah standar. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) guna mencapai tujuan pembelajaran (Rahmatullah, 2019).

Pengertian proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Hasil pembelajaran dalam mata pelajaran PJOK yang baik tidak lepas dari peran guru dalam proses kegiatan mengajar. Guru hendaknya mempersiapkan segala kebutuhan mulai strategi dan metode mengajar yang tepat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan keadaan sekolah. Materi yang akan diajarkan hendaknya dikuasai guru dengan baik. Dengan Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK dan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Evaluasi pada hakikatnya adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan. Evaluasi ialah proses yang menentukan sejauh mana tujuan pendidikan dapat dicapai (Valentine Manly Lumban Tobing, 2019).

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.

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 pengelompokkan hasil-hasil penelitian pengembangan media PJOK. Pengelompokkan ditampilkan dalam bentuk tabel yang menunjukkan cabang olahraga atau topik pengembangan, jenis media yang dikembangkan dan tingkat keberhasilan media yangdikembangkan.

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 pesertadidik 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.
Rizky (2013)	Lempar lembing	Pengembangan media roket	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%.
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	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)
Irawan (2017)	Cedera olahraga	Media berbasis <i>Adobe Flash Player</i>	

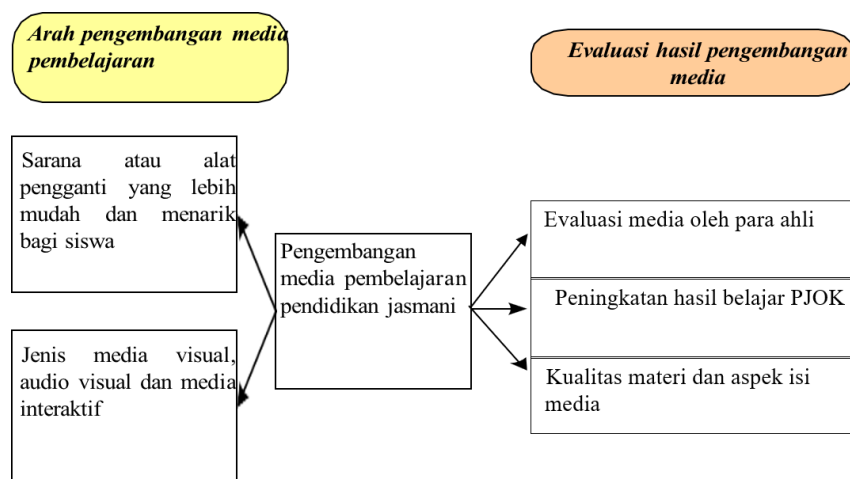
0,000 < 0,05

Putro (2018)	Bola basket	Audio visual (video) dan media gambar (poster)	Peningkatan pada aspek pengetahuan media gambar sebesar 33,51%, aspek keterampilan mediagambar sebesar 33,07%, aspek pengetahuan media video sebesar 30,83%, aspek keterampilan media video sebesar 41,28% Kualitas materi dan aspek isi media pembelajaran renang gaya bebas "sangat baik" dan dapat digunakan oleh siswa
Armen & Rahmad ani (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.



Gambar 1. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani

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.

SIMPULAN

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

DAFTAR PUSTAKA

- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan konsep pembelajaran literasi digital berbasis media ELearning pada mata pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 56-65.
- Valentine Manly Lumban Tobing (2019) Pengaruh Evaluasi Proses pembelajaran terhadap hasil belajar PAI di SMA Negeri 1 Pekalongan Lampung Timur; Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Musthofa, B., Subroto, T., & Budiana, D. (2016). Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Aktivitas Berlari. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(1), 48-56
- 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 MediaPublishing.
- 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.