

Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri Cibadak

Interactive Media for Physical Education Sports and Health in SMP Negeri 2 Cibadak

Noviana¹, Iyan Gustiana

^{1,3} SMP Negeri 2 Cibadak

Email : novianazhafar@gmail.com

Abstrak - Keterbatasan prasarana ketika guru pjok dalam memberikan materi, menyebabkan selama pelajaran berlangsung menjadi tidak efektif. Di satu sisi siswa lebih aktif melakukan praktek olahraga dilapangan dari pada mendengarkan materi yang diberikan oleh guru, karena siswa hanya terpaksa membaca buku. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif, media pembelajaran ini diharapkan membantu proses guru dalam penyampaian materi menjadi lebih menarik.

Metode penelitian ini adalah menggunakan metode observasi dan metode wawancara. Metode observasi adalah observasi secara langsung, dan metode wawancara adalah dengan langsung bertanya kepada guru di Smp Negeri 2 Cibadak. Pembuatan aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Penulis berharap bahwa dengan aplikasi ini, siswa akan dapat meningkatkan aktivitas mereka, dan suasana belajar tidak akan monoton.

Kata kunci : pjok, media pembelajaran interaktif, adobe flash cs6, aktif, tidak monoton

Abstract - *The limitations of infrastructure when the teacher turns in giving material, causes during the lesson it becomes ineffective. On the one hand students are more active in practicing sports in the field than listening to the material given by the teacher, because students are only fixated reading books. Therefore, interactive learning media are needed, this learning media is expected to help the teacher process in delivering material more interesting.*

This research method uses the observation method and interview method. The observation method is to observe directly, while for the interview method is to directly ask the teacher at the Smp Negeri 2 Cibadak corner.

Making this application is made using Adobe Flash CS6. Hopefully with this application able to increase students become more active and the learning atmosphere is not monotonous.

Keyword : *pjok, interactive learning media, adobe flash cs6, active, not monotonous*

I. PENDAHULUAN

Diharapkan bahwa PJOK di dalam kelas akan membantu memastikan hasil optimal dalam penciptaan generasi yang akan memiliki daya tahan yang kuat dan kekuatan mental yang kuat. Selain itu, pengajaran di kelas adalah bagian yang sangat penting dalam memberikan siswa pengetahuan fisik dan medis. Dengan demikian, pengenalan pembelajaran di kelas harus menjadi cara yang inovatif dan kreatif dan memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai proses pendidikan melalui aktivitas fisik.

Ada kesulitan yang dihadapi mata pelajaran pjok yaitu keterbatasan guru olahraga dalam memberikan contoh teknik dasar permainan bola besar ketika didalam kelas yang mengakibatkan terjadi keributan selama pelajaran berlangsung dan pembelajaran menjadi tidak efektif. Disatu sisi siswa lebih aktif melakukan praktek olahraga dilapangan daripada mendengarkan materi yang diberikan oleh guru. Dalam proses pengajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, guru diharapkan dapat mengajarkan berbagai teknik dasar dan strategi keterampilan

motorik untuk olahraga, di mana sportivitas, kerja sama, kejujuran, disiplin dan tanggung jawab, serta gaya hidup sehat adalah penting.

Alat pengajaran adalah salah satu komponen dalam kegiatan pendidikan dan metodologis yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman subjek yang sedang dipelajari. Alat pelatihan ini juga sering digunakan sebagai alternatif saat membuat metode pelatihan tambahan selain metode pengajaran yang biasa. Pilihan alat pengajaran yang efektif dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Salah satu alat pengajaran adalah penggunaan media elektronik berbasis multimedia. Dalam hal ini, diharapkan bahwa pilihan pelatihan multimedia untuk pelatihan media akan menjadi bahan dasar aktivitas permainan bola besar yang akan lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis akan membuat alat pembelajaran multimedia sebagai solusi penyampaian materi sehingga tidak membosankan dan monoton. Materi pendidikan multimedia dikembangkan menggunakan aplikasi flash. Alat pelatihan dikhususkan untuk sekolah menengah pertama. Hal ini menjadi dasar bagi penulis untuk membuat penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SMP Negeri 2 Cibadak”.

Perbedaan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Isnaeni Tarwiyatun Khasanah, penelitian dengan judul Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia adalah terdapat dua paket soal yang berbeda, ja di meminimalisir siswa untu mencontek.

Identifikasi masalah berdasarkan hal di atas dapat mengungkap masalah yang ada, yaitu:

1. Keterbatasan prasarana ketika seorang guru olahraga dalam memberikan contoh teknik dasar dalam permainan aktivitas bola besar didalam kelas .
2. Siswa lebih aktif melakukan praktek olahraga dilapangan dari pada mendengarkan materi yang diberikan oleh guru didalam kelas.

Perumusan masalah, berdasarkan identifikasi masalah-masalah ini, kemudian dapat dirumuskan yaitu, bagaimana cara agar siswa tidak bosan ketika guru menjelaskan teori di kelas dan membuat siswa lebih aktif?

Maksud penelitian adalah media pembelajaran yang dibangun diharapkan dapat memberikan keaktifan siswa meningkat dan pembelajaran didalam kelas akan sangat efektif. Dan tujuan pemnelitia adalah membuat media pembelajaran Pjok Berbasis Multimedia agar siswa menjadi lebih aktif

Kegunaan Penelitian bagi siswa itu sendiri adalah dapat menumbuhkan rasa semangat belajar didalam kelas dan siswa diharapkan menjadi lebih aktif dalam pelajaran teori Pjok.

Keterbatasan masalah saat membuat aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi media pembelajaran interaktif membahas materi aktivitas permainan bola besar untuk siswa kelas VII.
2. Dalam aplikasi ini modul yang dibahas adalah kd (kompetensi dasar) materi, video, dan latihan.
3. Materi pjok yang dibahas adalah aktivitas permainan bola besar.
4. Video yang dibahas adalah Video beberapa teknik-teknik dasar dalam permainan bola besar.
5. Latihan yang berupa 2 soal paket pilihan ganda.

II. KAJIAN PUSTAKA

Untuk melengkapi referensi penulisan tugas akhir atau skripsi ini penulis juga membuat suatu perbandingan untuk melihat apa yang dapat dijadikan contoh atau apa yang sebelumnya sudah dilakukan.

Penelitian terdahulu yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh ibu Erna Susilawati selaku dosen Universitas Komputer Indonesia yang berjudul “Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar” .

Dalam penelitian tersebut bahwa dalam sistem yang dibangun belum bisa menjadi alternatif agar siswa sekolah dasar menjadi bersemangat untuk belajar bahasa inggris menggunakan media pembelajaran interaktif dikarenakan masih banayak sekolah dasar yang belum mempunyai fasilitas yang mendukung.

Penelitian terdahulu yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh saudari Isnaeni Tarwiyatun Khasanah mahasiswa Universitas Komputer Indonesia dengan mengambil judul “Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia”.

Perbedaan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Isnaeni Tarwiyatun Khasanah, adalah dalam soal latihan adalah masih sama tidak berbeda, jadi menyebabkan siswa bisa saja mencontek.

Subjek PJOK pada dasarnya, adalah proses pendidikan di mana aktivitas fisik digunakan untuk menciptakan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik fisik maupun mental dan emosional. Sebagai subjek, PJOK adalah alat untuk mempromosikan pertumbuhan fisik, perkembangan psikologis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, pemahaman nilai (mental, emosional, olahraga, spiritual, sosial, keterampilan olahraga) dan kebiasaan gaya hidup sehat, dirancang untuk menstimulasi pertumbuhan yang seimbang dan pengembangan kualitas fisik dan psikologis, yang ditujukan untuk mengembangkan aspek kebugaran fisik, keterampilan motorik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, berpikir, stabilitas emosi, tindakan moral, aspek lingkungan gaya hidup sehat melalui perencanaan kegiatan yang sistematis pada masalah fisik, olahraga dan medis yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. [1]

Pengertian media adalah alat yang bisa berupa apa saja yang digunakan untuk mengirim pesan untuk mencapai tujuan tertentu.[2]

Pembelajaran adalah proses pendidikan yang telah direncanakan sebelumnya dan bertujuan untuk mencapai tujuan dan dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran [3]

Alat pelatihan adalah apa yang dapat digunakan untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini, proses ini merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran dapat terjalin. [4]

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku teks adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran. Pada pelatihan online, guru mengirim siswa pesan dalam bentuk materi pendidikan.

Pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang digunakan untuk menyajikan diskusi atau sumber pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan suasana interaktif dan interaktif antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, dan sumber belajar yang mendukung proses belajar mengajar. CAI (Computer Assisted Instruction) adalah sistem untuk menyediakan subjek berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram dalam sistem.

Dalam mode ini, komputer dapat menampilkan hasil pembelajaran, menggunakan berbagai jenis multimedia (teks, gambar, suara, video), memberikan kegiatan dan suasana pembelajaran, melakukan kuis atau memberikan interaksi dengan siswa, mengevaluasi respons siswa, memberikan umpan balik dan menentukan selanjutnya tindakan yang tepat sehingga siswa dapat secara aktif berinteraksi. [5]

Model pembelajaran interaktif adalah metode atau metodologi pengajaran yang digunakan oleh seorang guru dalam menyajikan materi pendidikan, di mana peserta utama menciptakan situasi pendidikan interaktif, yaitu interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa dan sumber belajar untuk mendukung pencapaian pembelajaran tujuan. [6]

Flash adalah perangkat lunak yang dapat menggambar dan menghidupkannya, serta mudah dipelajari. Flash tidak hanya digunakan untuk membuat animasi, tetapi sekarang Flash juga banyak digunakan untuk keperluan lain, seperti membuat game, membuat situs web, belajar animasi, bahkan dalam pembuatan film. Selain itu, Flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video dan gambar dari aplikasi lain.

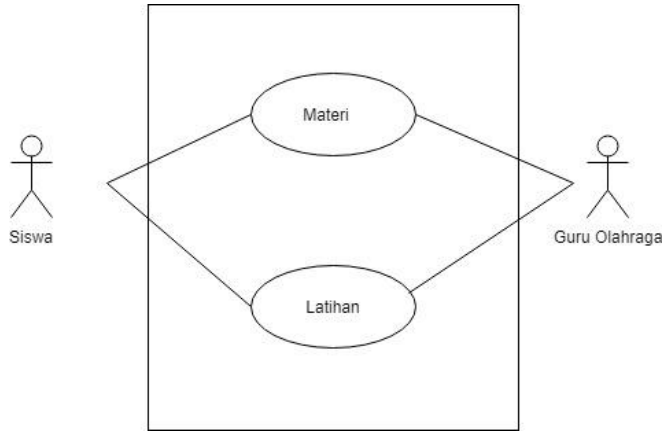
Flash adalah program grafis yang dibuat oleh Macromedia Corp, yang merupakan penyedia perangkat lunak animasi web. Macromedia Flash pertama kali dirilis pada tahun 1996, Macromedia Flash dirilis dalam beberapa versi. Versi terbaru dari Macromedia Flash adalah Macromedia Flash 8, dan sekarang Flash mengalihkan pemasok ke Adobe. Adobe adalah penyedia perangkat lunak yang membeli Flash dari Macromedia. Sejak itu, Macromedia flash telah mengubah namanya menjadi Adobe Flash. Versi terbaru Adobe Flash CS6. [7]

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah caranya untuk membuat kerangka sebuah penulisan, yang didalamnya terdapat bagaimana cara untuk penulis mencapai sebuah tujuan dan memecahkan sebuah masalah dan mendapatkan jawaban. maka pemilihan metode penulisan perlu ditentukan.

A. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan Use Case Diagram

Dalam menggunakan use case diagram ini, interaksi antara subjek diilustrasikan antara aktor.

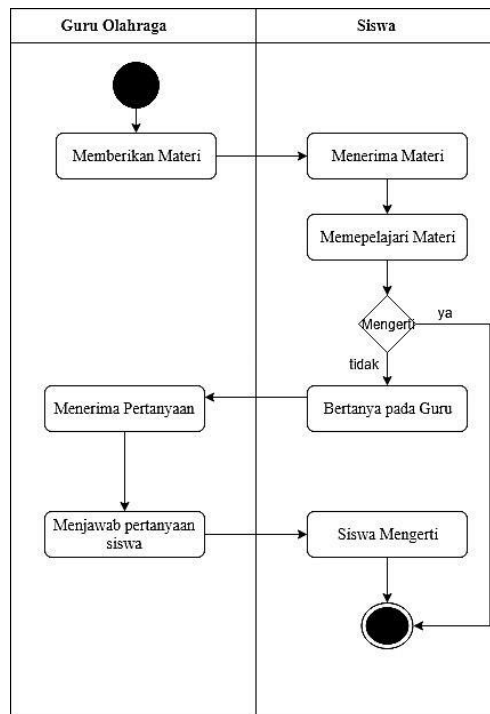


Gambar 3.1 Use Case yang sedang berjalan

Activity Diagram

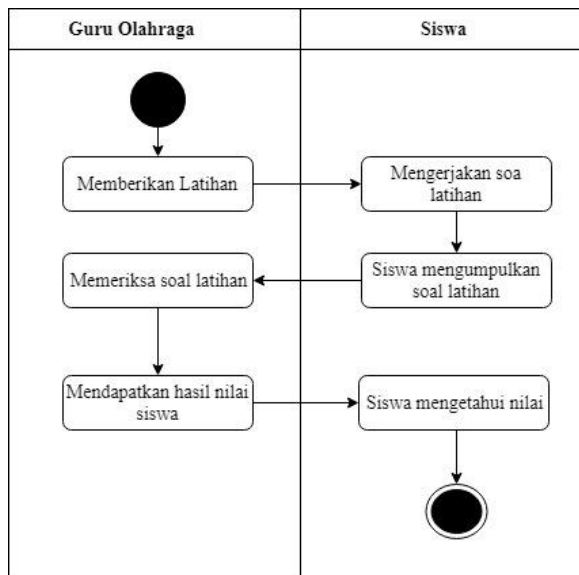
Diagram aktivitas ini menggambarkan aktivitas yang berjalan

1. *Activity Diagram* Materi yang diusulkan



Gambar 3.3 Activity Diagram Materi yang diusulkan

2. *Activity Diagram* Latihan yang diusulkan



Gambar 3.4 Aktiviti Diagram Latihan yang diusulkan

Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Tabel 3.2 Definisi use case dan deskripsinya

| No | Masalah | Solusi |
|----|---|---|
| 1 | Keterbatasan prasarana ketika guru olahraga dalam memberikan contoh teknik bola basket didalam kelas . | Membuat aplikasi berupa animasi dan video. |
| 2 | Siswa lebih aktif melakukan praktek olahraga dilapangan dari pada mendengarkan materi yang diberikan oleh guru didalam kelas. | Membuat aplikasi pembelajaran yang menarik yang dapat membuat antusias siswa meningkat ketika mendapatkan materi dari guru. |

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah memberikan keaktifan siswa meningkat dan pembelajaran didalam kelas akan sangat efektif.

Seperti yang dijelaskan di bab sebelumnya, kegiatan pembelajaran materi penjaskes didalam kelas tidaklah efektif, keterbatasan prasarana ketika guru olahraga dalam memberikan contoh pun tidak efektif, dan siswa lebih aktif ketika melakukan praktek di lapangan. Oleh karena itu, peneliti bertujuan akan menawarkan solusi dengan menggunakan teknik atau metode pembelajaran yang baru dan menarik yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Hal ini bertujuan untuk membuat siswa menjadi lebih aktif ketika pembelajaran materi penjaskes didalam kelas, dan tidak monoton dan menjadi lebih interaktif.

Dari masalah tersebut, maka penulis membuat aplikasi media pembelajaran interaktif mata pelajaran penjaskes yang nantinya diharapkan siswa akan menjadi lebih efektif dan pembelajaran tidak akan monoton.

Pada aplikasi yang akan dibuat, ada 4 modul utama, yaitu modul KD (Kompetensi Dasar) dan IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi), modul materi, modul video, modul latihan.

Pada modul materi terdapat 3 judul dan tiga belas materi yang di sajikan yaitu judul pertama adalah sepak bola terdapat empat materi yaitu, sejarah sepak bola, aktivitas pembelajaran yang pertama adalah gerak spesifik menendang bola, aktivitas pembelajaran yang kedua adalah gerak spesifik menghentikan bola, aktivitas pembelajaran yang ketiga gerak spesifik menggiring bola. Judul kedua adalah bola voli terdapat empat materi yaitu, sejarah bola voli, kemudian aktivitas pembelajaran yaitu gerak spesifik passing, dan juga aktivitas pembelajaran gerak spesifik servis, lalu aktivitas pembelajaran gerak spesifik smash. Dan judul ketiga adalah bola basket terdapat empat materi yaitu, sejarah bola basket, bagaimana variasi melempar bola, dan cara variasi menangkap bola, lalu variasi menggiring bola, dan juga variasi menembak bola (*shooting*).

Pada modul video terdapat sepuluh video yang disajikan dalam aplikasi, yaitu video sepak bola, basket dan bola voli.

Pada modul latihan terdapat 2 paket pilihan soal dalam bentuk pilihan ganda dan hasilnya langsung bisa terlihat oleh siswa. Dan juga adanya waktu yang diberikan adalah 15 menit pengerjaan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam penulisan Tugas Akhir Di SMP Negeri 2 Cibadak maka penulis menyimpulkan :

1. Membuat aplikasi berupa animasi dan video.
2. Membuat aplikasi pembelajaran yang menarik yang dapat membuat antusias siswa meningkat ketika mendapatkan materi dari guru.

Berdasarkan semua hasil diatas yang telah dicapai saat ini, media pembelajaraninteraktif pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 2 Cbadak mempunyai beberapa yang harus disarankan untuk menambahkan halhal yang dapat melengkapi aplikasi pembelajaran ini yang akan datang, yaitu : Berdasarkan semua hasil yang disebutkan di atas yang telah dicapai pada saat ini, alat pelatihan interaktif untuk pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 2 Cbadak memiliki beberapa saran yang harus ditambahkan di samping aplikasi pelatihan masa akan datang, yaitu:

1. Penambahan materi baru untuk melengkapi pembelajaran yang sudah ada, misalkan seperti aktivitas permainan bola
2. Diharapkan dapat menambahkan animasi agar aplikasi lebih menarik lagi.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhajir, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016
- [2] Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar, Jakarta : Rineka Cipta, 2008 pembelajaran – Muhibbin kologi Pendidikan dengan Pendekatan BAru. Bandung : Remaja Rosda Karya
- [3] Muhibbin, Syah. (2004). Psikologi Pendidikan. Bandung; Rosda Karya.
- [4] Maswin. 2010. Arti dan Manfaat Media Pembelajaran. Maswins for Education.(Online) 2010. (Dikutip: 26 Juni 2017). <http://www.maswin.com/2010/07/arti-dan-manfaatmediapembelajaranhtml>.
- [5] Aina, Mulyana. 2012. Model Pembelajaran Interaktif <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/model-pembelajaran-interaktif.html>
- [6] Sunyoto, A. 2010. Adobe Flash + XML : Rich Multimedia Application. Andi. Yogyakarta.