

Pengembangan Media Belajar Pendidikan Jasmani Materi Guling Depan Pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani Semester III Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh

Zainal Abidin, Arda Tonara, Budiman, Bambang Eko Prayetno

University Muhammadiyah Maha Karya Aceh

Prodi Pendidikan Jasmani Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh, Indonesia

Alamat : Jalan Qurata Aini, Gunung Bukit Kebayakan Takengon Aceh Tengah

Korespondensi email : budimanummah123@gmail.com

ABSTRACT: The research titled "Development of Physical Education Learning Media for Forward Roll Material for Third Semester Physical Education Students at UMMAH" aims to produce interactive learning media in the form of a CD for forward roll material. This research uses a qualitative approach, with the population being all third-semester Physical Education students at UMMAH, totaling 26 students as the sample. Data collection techniques include observation and questionnaires. The research results show that: (1) Validation by material and media experts declared the media feasible to use without revision after three and two stages of evaluation, respectively. (2) Students stated that this learning media facilitates understanding and increases learning motivation. The appearance aspect is rated good and simple, while the quality of the text and video is considered easy to understand. The overall average rating of multimedia quality is "very good" with a score of 4.33.

Keywords: Physical Education Interactive learning media, front roll material.

ABSTRAK: Penelitian berjudul "Pengembangan Media Belajar Pendidikan Jasmani Materi Guling Depan Pada Mahasiswa Penjas Semester III UMMAH" bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif dalam bentuk CD untuk materi guling depan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan populasi seluruh mahasiswa Penjas Semester III UMMAH, berjumlah 26 orang sebagai sampel. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Validasi ahli materi dan media menyatakan media layak digunakan tanpa revisi setelah tiga dan dua tahap evaluasi. (2) Mahasiswa menyatakan media pembelajaran ini mempermudah pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar. Aspek tampilan dinilai baik dan simpel, sedangkan kualitas teks dan video dianggap memudahkan pemahaman. Rata-rata penilaian keseluruhan kualitas multimedia adalah "sangat baik" dengan skor 4,33.

Kata kunci: media pembelajaran Interaktif Pendidikan Jasmani, materi guling depan.

PENDAHULUAN

Setiap rumpun keilmuan mempunyai ciri khas yang berbeda - beda, karena memiliki latar belakang, Sejarah, penyampaian, tehnik, metode dan cara yang tidak sama, tentunya hal ini pada Prodi Pendidikan jasmani (penjas) merupakan salah satu kelompok mata pelajaran dalam sistem kurikulum pendidikan nasional di Indonesia. Menurut Depdiknas (2006) tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, cakupan materi kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta membudayakan sikap sportif, disiplin, kerjasama, dan hidup sehat. Kemudian didalam teknik penilaiannya mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mengacu pada tiga aspek penilaian yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang teratur, terencana, terarah dan terbimbing diharapkan dapat merubah perilaku peserta didik serta dapat mencapai tujuan yang meliputi pembinaan dan pembentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani peserta

didik.

Tugas dan kewajiban seorang Dosen dan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan diantaranya adalah mengatur, mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan dari Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan itu sendiri dan juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik aktif dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang dilakukan. Menurut Arief S. Sadiman dkk (1996 : 16) bahwa dengan menggunakan media dapat diatasi sikap pasif anak didik karena media dapat berguna untuk menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi langsung, dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri pada PRODI penjas Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh (UMMAH) merupakan PRODI baru yang masih minimnya sarana dan prasarana untuk menunjang proses Pendidikan yang efektif. Dengan adanya media diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mempermudah Dosen dan Mahasiswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam mata kuliah ini. Senam lantai merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata kuliah Pendidikan Jasmani di UMMAH. Materi senam lantai ini diberikan dalam bentuk materi-materi teori dan praktek, dalam kegiatan pembelajarannya, peserta didik diharapkan menguasai berbagai rangkaian gerakan dasar sesuai dengan materi yang diajarkan pada tiap semester dan tingkatan tertentu.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar kurang efektifnya jika pembelajaran terlihat ketika peserta didik hanya bergantung kepada Dosen dengan metode pembelajaran konvensional sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kenyataan lain yang ditemukan di lapangan adalah bahwa tidak semua Dosen Penjas menguasai semua materi dan mampu mendemonstrasikan kepada peserta didik. Hal itu disebabkan karena keterbatasan pengetahuan maupun karena keterbatasan fisik (usia) yang sudah tidak memungkinkan untuk melakukan gerakan-gerakan seperti guling depan. Dari hasil pengamatan dan wawancara secara nonformal di atas dapat diketahui pentingnya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran serta menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Ketika seorang pendidik dalam menyampaikan materi Pembelajaran secara konvensional dalam penyampaianannya lebih cenderung dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan yang menyebabkan kurang menarik bagi peserta didik. Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (1996 : 16) penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi agar tidak bersikap verbalistis. Media pembelajaran sangat beraneka ragam jenisnya. Menurut Cecep Kustandi (2013 : 29) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu

(1) media teknologi cetak, (2) media teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi berbasis komputer, (4) gabungan teknologi cetak dan komputer. Dari keempat jenis media tersebut media akan lebih maksimal apabila menggunakan gabungan dari teknologi cetak dan komputer karena didalamnya mengandung beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer.

Prusedur Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Yakni, prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Dengan melakukan pendekatan kualitatif ini maka peneliti melakukan penelitian pada konteks dari satu keutuhan.

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi Penjas UMMAH Semester III yang di jadikan sampel yang berjumlah 25 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dilakukan dengan total *sampling*. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini dengan menggunakan a.Observasi yang dilakukan pada awal sebelum produksi media (kegiatan praktek mengajar) dan dilakukan ketika penggunaan media dikelas maupun di lapangan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui penggunaan media oleh pendidik dan peserta didik sudah benar dan peserta didik tertarik dalam penggunaannya. b.Angket yang terdiri dari hasil uji kelayakan ahli materi, ahli media, dan Mahasiswa berupa kuisisioner dan lembar evaluasi yang dibuat oleh Nur Rohmah Muktiani Tahun 2008.

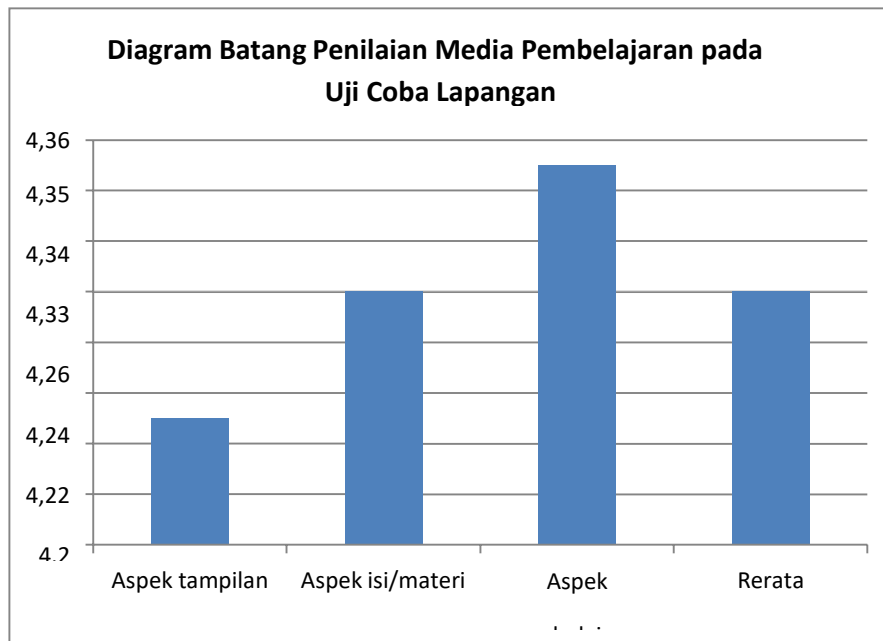
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data Pengembangan Media Belajar Pendidikan Jasmani Pada Materi Guling Depan Untuk Mahasiswa semester III Penjas Ummah yang Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Uji Coba Lapangan yang terlihat dalam tabel dan diagram batang di bawah ini.

Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Uji Coba Lapangan.

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Tampilan	4,35	Sangat baik
Aspek Isi/materi	4,30	Sangat baik
Aspek pembelajaran	4,35	Sangat baik
Rerata	4,33	Sangat baik

Diagram Batang Penilaian Media Pembelajaran pada Uji Coba Lapangan.



Data diatas mennjukan bahwa rerata penilaian dari responden pada uji coba lapangan secara keseluruhan mengenai kualitas multimedia adalah termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor aspek tampilan, aspek isi/materi dan aspek pembelajaran sebesar 4,33.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data Pengembangan Media Belajar Pendidikan Jasmani Pada Materi Guling Depan Untuk Mahasiswa semester III Penjas Ummah telah diperoleh hasil sebagaimana terlihat pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan sesuai dengan pengujian hipotesis.

Hasil validasi oleh ahli materi dilakukan selama tiga tahap, pada tahap ketiga produk berupa media pembelajaran sudah layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi. Sedangkan pada validasi ahli media dilakukan sebanyak dua tahapan dan dianggap layak untuk uji coba tanpa revisi. Validasi tersebut diatas dilakukan adalah untuk mengevaluasi, memperbaiki guna meningkatkan kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Dapat dilihat pada media pembelajaran yang telah tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian siap untuk dilakukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 orang yang perolehan datanya akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk. Dari hasil revisi uji coba kelompok kecil dilanjutkan dengan uji coba lapangan dengan melibatkan 26 mahasiswa. Dari hasil uji coba terakhir ini akan diketahui kualitas media yang dikembangkan dan siap diproduksi dalam jumlah besar. Analisis data yang telah dilakukan dari hasil uji coba menunjukkan kualitas media pembelajaran dari ahli media termasuk kategori “sangat baik” dari

ahli materi mendapat skor “sangat baik” dari uji coba kelompok kecil mendapat skor “sangat baik” dan pada uji coba terakhir yakni uji coba lapangan juga mendapat skor “sangat baik”.

Berdasarkan Pendapat yang didapatkan dari mahasiswa sebagai responden yang telah menggunakan produk secara nonformal mereka menyatakan pendapat bahwa media pembelajaran seperti ini dapat mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap materi yang sedang dipelajari, juga dapat menambah motivasi belajar. Ditinjau dari aspek tampilan menurut mahasiswa media ini memiliki tampilan yang baik dan simpel tidak membikin bingung ketika digunakan. Dari segi kualitas materi yang berupa teks maupun video, bagus dan mempermudah pemahaman.

Kualitas media menurut peneliti termasuk dalam kategori baik walaupun masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya adalah media ini kurang responsif apabila digunakan dalam komputer dengan spesifikasi terlalu rendah. Namun demikian tidak mengurangi kualitas media pembelajaran ketika sedang digunakan dan tidak menjadi penghambat yang berarti bagi pengguna. Selain kekurangan tersebut masih ada kekurangan yang lain seperti resolusi media pembelajaran tidak bisa diatur sesuai dengan kemauan pengguna. Besar harapan peneliti untuk kedepannya akan dikembangkan program yang lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan produk media pembelajaran pendidikan jasmani, materi guling depan untuk Untuk Mahasiswa semester III Penjas Ummah, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui tiga tahap yaitu: (1) tahap pendahuluan yang terdiri dari menentukan mata pelajaran, menganalisis kebutuhan, dan menentukan materi. (2) tahap pembuatan produk yang terdiri dari membuat desain produk, mengumpulkan materi, dan membuat produk awal. (3) tahap evaluasi yang terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media, uji coba kelompok kecil dan ujicoba lapangan.

Setelah melakukan tahap pengembangan tersebut, dihasilkan produk media pembelajaran Untuk Mahasiswa semester III Penjas Ummah materi guling depan yang telah diuji cobakan kepada peserta didik sebagai pengguna dan mendapatkan nilai rerata skor sebesar 4,33 dengan kriteria “sangat Baik”.

Saran

Penelitian pengembangan produk media pembelajaran pendidikan jasmani, materi guling depan diharapkan dapat memberikan manfaat dan saran dari beberapa pihak:

1. Produk media ini dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, materi guling depan untuk Untuk Mahasiswa semester III Penjas Ummah sebagai media yang dapat mempermudah proses pembelajaran.
2. Bagi pengembang/peneliti media pembelajaran pendidikan jasmani, materi guling depan ini bisa menjadi pedoman untuk melakukan penelitian tahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Jamil. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Olahraga dan Kesehatan Berbasis Komputer untuk SMP. Tesis, tidak.
- Agus S. Suryobroto. (2001). Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani.
- Aji, B. S., & Winarno, M. E. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian. Pengetahuan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Diana Indriana. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Diva Press.
- Didi Supriadie & Deni Darmawan. (2012). Komunikasi Pembelajaran. 2012. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Erwin Nur Hendrajaya. (2014). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Adobe Flash Cs3 Materi Lompat Jauh Gaya Jongkok untuk Siswa Kelas VII SMP dengan Compact Disk (CD). Skripsi. FIK UNY.
- Kemendikbud. (2014). Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTS Kelas VIII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA. Tesis. PPs-UNY.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatna dan Penilaian. Bandung: Kurtekipend FIP UPI.
- Soenardi Soemosasmito. (1988). Proses dan Efektifitas Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Wena Made. (2011). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu tinjauan konseptual Operasional (Cetakan Keenam). Rawamangun : PT Bumi Aksara.

Yogyakarta: FIK UNY.

Yusuf adisasmita. (1989). Hakikat, Filsafat dan Peranan Pendidikan Jasmani Dalam Masyarakat. Jakarta: Depdikbud