

Improving Learning Outcomes of Small Ball Games (Kasti) Through Audio Visual Media (LCD)

M.Rachmat Kasmad¹, Benny Badaru²

Universitas Negeri Makassar, Indonesia^{1,2}

Email: Benny.b@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah Apakah dengan menggunakan Video Pembelajaran atau media audio visual (LCD) dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola kecil pada siswa Kelas VII SMP Negeri 24 Makassar. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan proses/aktivitas pembelajaran permainan kecil (kasti) melalui penggunaan media audio visual (video pembelajaran dan LCD) pada siswa Kelas VII SMP Negeri 24 Makassar. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah murid kelas VII SMP Negeri 24 Makassar. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan kasti adalah melaksanakan pembelajaran pada tahap inti melalui 3 tahap antara lain tahap persiapan tahap pelaksanaan/penyajian dan tahap tindak lanjut. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi guru dan siswa, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi pada tahap refleksi, hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan media video pembelajaran atau audio visual efektif meningkatkan proses/aktivitas dan hasil pembelajaran permainan kasti disetiap siklus tindakan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Permainan Bola Kecil, Media Audio Visual.

PENDAHULUAN

Usaha guru dalam membuat pembelajaran menjadi menarik, dapat melalui penggunaan media ataupun alat peraga dalam pembelajaran yang disajikan. Dengan menggunakan media ataupun alat peraga, diharapkan murid dapat mendapat pelajaran dengan mengalami atau melakukan sendiri. Aspek pengalaman yang melibatkan keterampilan motorik murid, merupakan salah satu bagian penting dalam proses belajar mengajar. Thomas dalam Ramlan, (2003: 6) mengemukakan bahwa:

Ada tiga tingkat pengalaman belajar antara lain: 1) pengalaman melalui benda sebenarnya, yaitu pengalaman diperoleh dengan jalan mengalami secara langsung dalam kondisi sesungguhnya; 2) pengalaman melalui benda-benda pengganti dalam hal ini adalah alat peraga; dan 3) pengalaman melalui bahasa, yaitu melalui membaca bahan cetakan (buku, majalah, surat kabar, dan lain-lain)'. Proses pembelajaran di sekolah harus dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga kondusif bagi terjadinya proses belajar yang menarik dan bermakna bagi murid, yaitu proses yang dapat membantu murid mengalami perubahan dan kemajuan ke arah penguasaan kompetensi yang dikuasai setelah menyelesaikan suatu tahapan belajar.

Dalam usaha meningkatkan hasil belajar murid di Sekolah menengah pertama, peranan guru tidak hanya tenaga pengajar saja atau sekedar sebagai pendidik dan pelatih

tetapi juga sebagai pembimbing bagi murid Sekolah Dasar. Kenyataan yang dapat kita lihat di lapangan, tidak semua murid mencapai hasil belajar yang diharapkan, disebabkan oleh faktor perbedaan individual dalam belajar. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar dan memberikan kesempatan murid untuk berkembang dengan wajar, diperlukan alat bantu seperti media pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran, menjadikan pembelajaran menjadi menarik untuk murid, hal ini tentu sejalan dengan perkembangan murid secara wajar karena keinginan belajar yang tumbuh dari dalam dirinya. Suasana belajar yang menarik dengan media pembelajaran, guru dengan inovasi dan profesionalismenya, murid dengan motivasi yang baik, kesemuanya mendukung kearah peningkatan hasil belajar yang optimal. Perumusan Masalah adalah Apakah dengan menggunakan media audio visual (LCD, dan Video pembelajaran) dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola kecil pada murid kelas VII SMP Negeri 24 Makassar?

Pemecahan masalah, Permasalahan di atas, dapat terjawab dengan mengadakan kegiatan langkah-langkah pemecahan masalah, antara lain: (1). guru mengerti dan mampu menggunakan multimedia, sehingga lebih dapat memanfaatkan peralatan tersebut sesuai dengan materi bangun ruang dari pembelajaran olahraga yang hendak dilaksanakan; (2) guru menguasai materi bangun ruang yang hendak diajarkan dengan baik dan menyiapkan bahan ajar tersebut dalam bentuk file video atau CD (disk); (3) dengan asumsi bahwa murid dapat lebih mengerti dan memahami pelajaran olahraga, jika murid mampu menghadirkan realita atas abstraknya pelajaran yang diterima murid, untuk itu kegiatan pembelajaran olahraga pada materi bangun ruang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran. yakni multimedia, secara optimal dan efektif.

KERANGKA TEORITIS

1. Konsep Penelitian Tindakan

Pada Penelitian pada dasarnya adalah suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dalam penerapan metode ilmiah. Oleh karena itu, sebelum pembahasan tentang hakikat penelitian perlu dijelaskan terlebih dahulu hakikat metode ilmiah (*scientific methods*).

Penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi dimasyarakat atau sekelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan. Penelitian ini penyelidikan yang sistematis dan ketat atau investigasi yang memungkinkan orang untuk memahami sifat kejadian bermasalah atau fenomena. Penelitian dapat ditandai dengan berikut: (1) Sebuah masalah atau isu yang akan diteliti (2) Sebuah proses penyelidikan (3) Penjelasan yang memungkinkan individu untuk memahami sifat masalah.

Penelitian tindakan bertujuan untuk memberikan kontribusi kepada kepedulian praktis dari orang dalam situasi problematis secara langsung dan untuk tujuan lebih lanjut dari ilmu sosial secara serempak. Jadi pada dasarnya penelitian tindakan bertujuan untuk

mengatasi kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dan kenyataan yang ada dengan kata lain, penelitian tindakan berorientasi kepada perubahan menuju perbaikan suatu keadaan melalui tindakan-tindakan baru. Orientasi dari penelitian tindakan adalah mempelajari situasi nyata suatu kelas atau sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan bentuk dan kualitas tindakan-tindakan dalam model pembelajaran.

2. Hakikat Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima. Media adalah segala sumber dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi yang terletak maupun audiovisual serta peralatannya, media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dibaca. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan murid yang dapat merangsangnya untuk belajar.

3. Manfaat Media Pembelajaran dalam Penggunaannya

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar dan mempermudah interaksi antara guru dan murid sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci dari beberapa bagian manfaat media tersebut. Sebelum memutuskan untuk menggunakannya, seorang guru perlu memahami prinsip-prinsip atau faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya yang paling sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat dimanfaatkan dan ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataan tidak banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling banyak dimanfaatkan di sekolah dan hampir semua sekolah memanfaatkannya adalah media cetak (buku dan papan tulis). Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain, model *Overhead Proyektor* (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, LCD, slide (film bingkai). Program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Meskipun demikian, sebagai seorang guru alangkah baiknya jika mengenal beberapa jenis media pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar mendorong guru untuk mengadakan dan memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Rudi Brets (dalam Hardjito. 2004: 20) mengidentifikasi: Jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Kemudian mengaplikasikannya ke dalam tujuh kelompok yaitu : (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, 8) media audio visual gerak.

Sementara itu, Schramm (dalam Hardjito. 2004: 21) menggolongkan media atas dasar kompleksnya membagi media menjadi dua golongan yaitu media besar (media yang mahal dan kompleks, seperti film, TV, video/VCD) dan media kecil (media sederhana dan murah, seperti slide, audio tranfaransi, teks). Selain itu, juga membedakan media atas dasar jangkauannya, media massa (liputannya luas dan serentak), media kelompok (liputannya seluas ruangan tertentu) dan media individual (untuk perorangan).

5. Multimedia

Multimedia merupakan media pembelajaran yang terdiri atas lebih dari satu (multi) unit media pembelajaran. Multimedia dapat melibatkan murid secara visual, audio/pendengaran dalam mengikuti dan melakukan pembelajaran. Khusus untuk multimedia dengan menggunakan komputer, kelengkapannya meliputi bahan ajar yang sudah dipersiapkan atau dibuat dalam desain yang dapat menarik minat peserta belajar (murid) dalam bentuk file atau video pembelajaran yang tersimpan dalam CD (disk) ataupun hardisk computer lalu dibagikan ke murid untuk dipelajari. Kemudian file tersebut menggunakan media komputer untuk mengolah dan menampilkannya di monitor/screen komputer. Untuk lebih membesarkan gambar yang ditampilkan di monitor komputer, komputer dihubungkan ke alat proyektor (LCD) sehingga gambar dapat ditampilkan ke layar yang lebih besar. Alat-alat atau media komputer, CD (disk) dan proyektor (LCD) adalah sekumpulan alat bantu pembelajaran atau disebut multimedia.

6. Konsep Permainan bola kecil

Perhatikan seorang anak yang sedang bermain, alangkah gembiranya, alangkah sehatnya, alangkah tidak bebasnya, alangkah tidak resminya dan begitu seriusnya kelihatannya. Kalau ibu atau ayahnya ditanya mengapa "Sonny" bermain jawaban adalah bahwa anak itu tidak dapat bekerja tanpa itu. Sebagaimana kecenderungan pada umumnya, permainan selalu mempunyai daya tarik psikologis dan Filosofhy. Sampai saat ini asal-usul dan fungsi permainan belum diketahui. Kalau dipikir permainan hanya membuang-buang waktu dan energi belaka, sekarang permainan telah menjadi media atau perantara suatu kekuatan pada aturan sekolah dan pengembangan pribadi seseorang yang lebih besar. Kegiatan permainan binatang sama dengan manusia, secara luas ditandai dengan kebebasan, secara spontan dan menyenangkan. permainan sangat penting untuk persiapan, pertumbuhan dan perkembangan organisme". Permainan bukanlah merupakan sisi luar aktivitas tetapi berada dalam aktivitas itu sendiri. Secara bertentangan banyak sekali perilaku anak-anak yang tidak mempunyai tujuan adalah sangat berguna untuk persiapan dan aktivitas hidup dalam perilakunya. Permainan

hanyalah untuk bermain saja. Selanjutnya hal tersebut mengacu pada aktivitas-aktivitas yang disertai dengan pernyataan kepuasan baik mental maupun fisik yang menyenangkan, kuat, meriangkan dan merasakan inisiatif itu sendiri. Adalah penting bagi anak-anak untuk menciptakan suatu cerita ketika dia betul-betul menghentikan permainannya. Dia merusak bonekanya untuk memperbaikinya kembali. Oleh karena itu permainan merupakan imajinasi yang tinggi dan ungkapan kreativitas dari "diri sendiri" ketika kita berkata permainan merupakan sesuatu fenomena yang menarik", kita terpaksa percaya bahwa itu adalah kebutuhan hidup manusia.

Permainan merupakan pengembangan dari kata main atau bermain, yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Menurut Lutan (1991:4) bahwa:

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan ciri itu bermain menyerap ikhtiar yang sungguh-sungguh dari pemainnya disertai dengan ketegangan dan kesukaan untuk mencapai tujuan yang berada dalam kegiatan itu sendiri dan tak berkaitan dengan persoalan material, tetapi kesenangan semata yang diharapkan.

karena permainan bagi anak merupakan kegiatan yang membantu berkembang menjadi remaja, dewasa hingga lanjut usia. Dengan demikian, bermain memiliki peran fungsi dalam pendidikan yang memberi kepuasan dan kebutuhan nilai-nilai. Soemitro (1992:4) menyampaikan fungsi bermain dalam pendidikan mengandung nilai-nilai: "Mental, fisik (kesehatan) dan sosial." Oleh karena itu, yang menjadi perhatian dalam konsep permainan ini adalah mental, fisik dan sosial. Konsep permainan ini, sebagai kebutuhan dalam membentuk karakteristik murid sekolah dasar, yang dalam hal ini adalah obyek pendidikan.

KERANGKA PIKIR

Dari latar belakang telah dijelaskan bahwa permainan bola kecil ingin ditingkatkan, melalui kegiatan pembelajaran yang tepat dan tidak membosankan murid, kegiatan yang dimaksud adalah pembelajaran yang membuat murid mengalami atau melakukan sendiri yang melibatkan keterampilan motoriknya, yakni dengan menggunakan media pembelajaran.

Tingkat hasil belajar murid sebelum menggunakan media pembelajaran, ditetapkan sebagai keadaan awal murid. Keadaan ini dapat diperoleh melalui observasi prapenelitian, dapat dilakukan dengan membagikan lembar/angket yang berisi pertanyaan seputar materi olahraga setelah disajikan guru tanpa menggunakan media pembelajaran.

Keadaan awal tersebut akan ditingkatkan melalui suatu tindakan kelas yang menerapkan penggunaan media pembelajaran secara efektif dalam pembelajaran olahraga materi permainan bola kecil pada murid kelas VII SMP Negeri 24 Makassar.

Diharapkan dengan tindakan yang dilakukan, akan menghasilkan keadaan akhir setelah tindakan adalah peningkatan hasil dari murid kelas VII tersebut menjadi lebih baik.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*, dengan rancangan siklus penelitian secara daur ulang. Pelaksanaan penelitian melibatkan guru kelas atau teman sejawat yang akan menjadi pengamat, yang membantu mengamati dan mencatat kegiatan yang berlangsung selama tindakan ke dalam suatu lembar observasi.

2. Setting Penelitian dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada siswa SMP Negeri 24 Makassar. Dengan jangka waktu penelitian direncanakan selama 3 (tiga) bulan, dari bulan Januari sampai bulan Maret 2011. Dan yang menjadi subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 24 Makassar berjumlah 24 murid. Dengan menjamin efektivitas penggunaan media audio visual (LCD) dalam permainan kasti, untuk meningkatkan kemampuan permainan kasti dari murid.

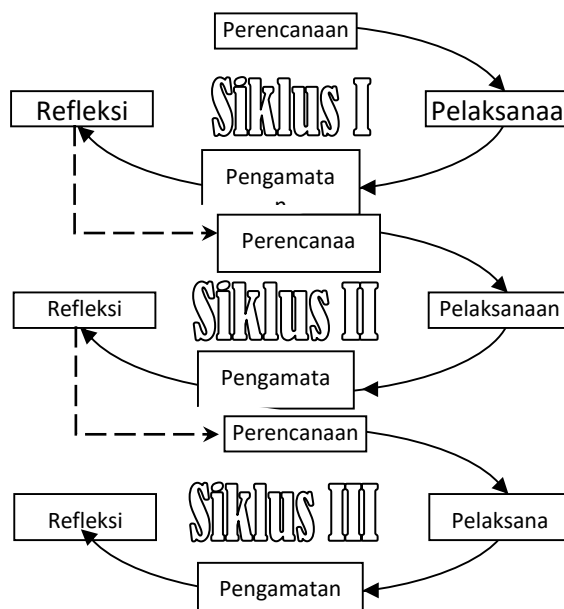
3. Fokus Penelitian

Peneliti, memfokuskan pada penggunaan media pembelajaran dengan efektif, selama kegiatan pembelajaran olahraga berlangsung.

Peneliti, juga memfokuskan kepada evaluasi hasil belajar dan evaluasi proses pembelajaran murid sebagai indikator keberhasilan penerapan metode pembelajaran.

4. Prosedur dan Pelaksanaan Penelitian

Secara garis besar prosedur atau pengamatan tindakan penelitian dapat dilakukan melalui empat tahap kegiatan: (a) tahap perencanaan; (b) tahap tindakan; (c) tahap pengamatan/observasi; dan (d) tahap refleksi.



Gambar 2. Bagan PTM. Diadaptasi dari Arikunto, Suharsimi (2007: 9)

Tetapi pada penelitian tindakan kelas terlebih dahulu harus ditetapkan 'keadaan awal murid' sebagai input, selanjutnya keadaan ini diproses atau dikelola dengan menggunakan ketiga tindakan di atas, dan outputnya adalah 'keadaan akhir murid'. Dimana penelitian yang dilakukan adalah untuk menghasilkan keadaan akhir murid yang lebih baik dari keadaan awal, atau peningkatan hasil belajar permainan kasti pada siswa kelas VII SMP negeri 24 Makassar.

5. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari sumber adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif, berdasarkan lembar observasi dan nilai atas evaluasi hasil belajar murid.

b. Prosedur Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Data mengenai aktivitas belajar permainan kasti murid diambil melalui observasi selama proses pembelajaran
- 2) Data mengenai peningkatan penguasaan materi praktek diambil dari tes setiap akhir siklus.
- 3) Data mengenai tanggapan siswa diperoleh melalui hasil wawancara pada setiap siklus.

6. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data mengenai hasil belajar permainan kastimurid dianalisis secara kuantitatif. Untuk analisis kuantitatif digunakan analisis deskriptif yang terdiri atas : rata-rata (*mean*), nilai maksimum, dan nilai minimum yang diperoleh murid pada setiap siklus. Sedangkan data hasil observasi dianalisis secara kualitatif.

Nilai kualitatif yang diberikan dapat mengikuti standar yang ditetapkan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (2003: 6), sebagai berikut:

Tabel.1. Kualifikasi Indikator penilaian

Skor/Nilai	Kualifikasi/Kategori
85% - 100%	Sangat Tinggi
65% - 84%	Tinggi
55% - 64%	Sedang
35% - 54%	Rendah
0% - 34%	Sangat Rendah

7. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah:

- a. Peneliti itu sendiri, yang memiliki kemampuan mengumpulkan, menyeleksi, menilai, menyimpulkan dan menentukan data yang akan dikumpulkan.
- b. Karena penelitian yang mengarah kepada: Penilaian kualitatif dari murid, maka instrument penelitian adalah lembaran observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi selama tindakan pelaksanaan berlangsung, serta evaluasi hasil praktek permainan kastimurid.

8. Indikator Penelitian

a. Indikator keberhasilan proses

Tindakan dikatakan berhasil bila minimal 80% pelaksanaannya telah sesuai dengan pembelajaran permainan kasti dengan menggunakan media audio visual

b. Indikator keberhasilan hasil

Tindakan dikatakan berhasil bila minimal 75% siswa telah memperoleh nilai 70.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan di SMP Negeri 24 Makassar pada siswa kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 3 siklus. Setiap siklus dilakukan dengan 1 kali pertemuan.

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu dilakukan pengamatan terhadap hasil belajar siswa sebelum menggunakan media elektronik berupa : Video pembelajaran, LCD dan komputer pada materi permainan kecil. Hasil dari pengamatan tersebut ditetapkan sebagai keadaan awal hasil belajar permainan kasti siswa. Berdasarkan pada keadaan awal siswa diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa masih rendah yaitu 57,9, nilai ini jauh dari nilai ketuntasan minimal yang hendak dicapai. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah pembelajaran yang dilakukan bersifat verbalistik, tidak adanya media yang membantu siswa memahami materi dengan baik dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak bersifat menyenangkan dan tidak bermakna bagi siswa.

Berdasarkan keadaan ini, peneliti mencoba menggunakan cara yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Cara tersebut adalah dengan menggunakan media elektronik berupa video pembelajaran dan CD pembelajaran, LCD dan komputer.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VII SMP Negeri 24 Makassar sebanyak tiga siklus dalam rangka mengkaji peningkatan hasil belajar siswa pada materi permainan kasti dengan menggunakan media elektronik, yaitu Video pembelajaran, CD Pembelajaran, LCD dan komputer.

a. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, terlebih dahulu harus dilakukan perencanaan tindakan yang berupa persiapan pelaksanaan pembelajaran. Persiapan pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menyusun RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) untuk satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pembelajaran yang dilakukan mengajarkan materi permainan kasti pada pelajaran pendidikan jasmani dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai “memukul, melempar dan bermain kasti” dan nilai KKM yang ingin dicapai yaitu 70. Rancangan persiapan pembelajaran yang dibuat oleh peneliti berupa : (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (2) Media Pembelajaran dan (3) Tes/evaluasi akhir, dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Berdasarkan pada kompetensi dasar yang ingin dicapai maka pembelajaran yang dilakukan diupayakan dapat membantu siswa dalam memahami permainan kasti dan diharapkan pula siswa dapat memahami dan melakukan dalam permainan kasti. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti menggunakan sarana yang dapat membantu menyampaikan materi tersebut yaitu dengan menggunakan media elektronik (Video pembelajaran), berupa CD Pembelajaran, LCD dan komputer. Dalam CD Pembelajaran, materi yang disajikan disesuaikan dengan karakter dan keunikan siswa, siswa diberikan video pembelajar melalui Whatsapp grup atau Ruang Guru sehingga dapat menarik minat siswa dan membuat siswa tidak menjadi tegang dalam belajar permainan kasti. Sajian materi dalam video Pembelajaran menggunakan animasi dan video tata cara menangkap, melempar dan memukul bola kasti yang menarik yang sesuai dengan usia anak didik. Dengan demikian maka dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran, peneliti merumuskan indikator pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Peneliti menjelaskan perbedaan permainan kasti antara kasti, rounders.
- 2) Peneliti menjelaskan konsep permainan kasti dan rounders.
- 3) Untuk mencapai tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu : (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti dan (3) kegiatan akhir.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 30 juni 2020 pada pukul 07.15 – 09.00 dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti membagi kegiatan pembelajaran menjadi 3 tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, guru memberikan apersepsi bagi siswa untuk merangsang minat siswa, menggali pengetahuan siswa dan merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan. Setelah itu, guru mengemukakan tujuan pembelajaran dan menyiapkan media elektronik yang akan digunakan antara lain pemberian video pembelajaran dan CD pembelajaran, LCD dan komputer. Dalam hal ini CD pembelajaran

yang digunakan adalah CD pembelajaran yang sudah ada yang merupakan video pembelajaran kasti yang bersumber dari peneliti.

Dalam melakukan kegiatan apersepsi, seorang guru dan peneliti diharapkan mampu membangkitkan pengetahuan siswa dan menarik minat belajar siswa serta guru harus berusaha menciptakan suasana yang tidak menimbulkan ketegangan bagi siswa karena pada pelajaran permainan kasti sering menimbulkan rasa lelah sehingga malas mengikuti proses pembelajaran bagi siswa.

Dari apersepsi yang dilakukan guru, terlihat bahwa masih banyak siswa yang tidak tahu tentang permainan kasti walaupun materi ini pernah diajarkan pada kelas sebelumnya. Hal ini menjadi pertanda bahwa materi permainan kasti yang pernah diajarkan oleh guru tidak bermakna bagi siswa sehingga pada saat materi ini berulang di kelas berikutnya, hanya sedikit siswa yang mampu mengingat materi tersebut. Keadaan ini menggambarkan pembelajaran yang pernah dilakukan kemungkinan bersifat verbalistik, kurang mengaktifkan siswa atau mungkin tanpa media yang cocok untuk siswa.

Dari keadaan tersebut di atas maka guru harus menyiasati dan merancang pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan siswa serta bermakna bagi siswa. Untuk itu, penggunaan media elektronik berupa video pembelajaran, LCD dan komputer dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Siklus II

1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada siklus II, didasarkan pada hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I yang belum mencapai hasil yang memuaskan. Pada siklus II ini, peneliti menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai, yaitu: "teknik melambungkan bola", dan "teknik menangkap bola" dengan nilai KKM yang ditargetkan yaitu 70. Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan berdasarkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas VII dengan alokasi waktu 2 x 45 menit.

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan maka indikator yang akan dicapai oleh siswa adalah "siswa dapat melakukan teknik melambungkan bola dan melakukan teknik menangkap bola".

2) Pelaksanaan Tindakan

Seperti halnya pada siklus I, pelaksanaan tindakan pada siklus II terdiri dari 3 tahapan yaitu: (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti dan (3) kegiatan akhir. Ketiga tahapan ini saling berkait dan berkesinambungan, kegagalan pada satu tahapan akan mempengaruhi tahapan yang lain.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 15 Juli 2020 pada pukul 07.15 – 09.00 Wita di SMP Negeri 24 Makassar.

a) Kegiatan awal

Keadaan awal pada siklus II ini, tidak jauh berbeda dengan keadaan awal pada siklus I. Pada kegiatan ini guru melakukan apersepsi kepada siswa yang bertujuan

membangkitkan pengetahuan siswa terhadap materi yang pernah dipelajari. Setelah itu, guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Setelah mengemukakan tujuan pembelajaran, guru segera mengoperasikan komputer dengan menyambungkan komputer dan LCD ke sumber energi listrik, LCD disambungkan ke komputer, kemudian CD pembelajaran yang telah dipersiapkan dimasukkan kedalam CD-room komputer. Kemudian CD di copi dan di kirim ke grup Whattsapp kelas dan ruang guru untuk di pelajari dan di praktekkan.

c. Siklus III

1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada tahap siklus III menjadi perencanaan terakhir dalam penelitian tindakan kelas ini. Untuk tahap ini, peneliti dan guru menjadikan hasil pengamatan dan refleksi dari siklus I dan II sebagai perbandingan dan tolak ukur untuk merencanakan pembelajaran yang lebih baik lagi, dan diharapkan guru mampu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media elektronik, khususnya media video pembelajaran, komputer dan video pembelajaran untuk pembelajaran yang lain tidak hanya pada pembelajaran permainan kasti.

Pada siklus III ini, hal-hal yang masih kurang pada siklus II lebih dimantapkan lagi agar pembelajaran menjadi lebih kreatif, menyenangkan dan bermakna bagi siswa dan segala kekurangan dan kelemahan yang terjadi dapat diminimalisir. Perencanaan tindakan pada siklus ini menetapkan indikator "Memahami pengertian permainan kasti beserta peralatan dan peraturan dan melakukan permainan kasti" dengan kriteria ketuntasan minimal yang akan dicapai 70.

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Kegiatan awal

Pelaksanaan tindakan pada siklus III dilaksanakan pada tanggal 17 juli 2020 pukul 07.15 - 09.00 Wita.

Pada kegiatan awal, seperti biasanya guru melakukan kegiatan- kegiatan yang umum dilakukan seperti mengecek kehadiran siswa, apersepsi dan mengemukakan tujuan pembelajaran. Dalam melakukan apersepsi, guru lebih mengaitkan materi yang diajarkan dengan pengetahuan dan pengalaman siswa sehingga, siswa dapat lebih fokus dan merasa yang dipelajarinya itu adalah masalah yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah melakukan kegiatan apersepsi, guru mengemukakan tujuan pembelajaran., selanjutnya guru menyiapkan dan mengaktifkan komputer, LCD dan memasukkan CD Pembelajaran ke dalam CD-room.

1) Kegiatan Inti

Kegiatan Inti pada siklus III ini, menuntut guru untuk lebih variatif lagi dalam memanfaatkan media pembelajaran. Seperti yang dilakukan pada siklus II, guru menarik perhatian siswa, dengan animasi yang menarik dan disenangi siswa. Setelah itu guru

menampilkan materi pada layar, kali ini sambil memperhatikan materi siswa diberi kesempatan untuk menulis materi, karena materi yang disajikan pada layar cukup simpel dan mudah dipahami oleh siswa. Kemudian guru membagi siswa menjadi 2 kelompok dan setiap kelompoknya terdiri dari 12 siswa. Guru memberikan penjelasan permainan kasti. Setelah itu guru menyiapkan sarana dan prasarana untuk persiapan permainan kasti

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Siklus I

Pada siklus I pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media elektronik yang terdiri dari: CD pembelajaran, komputer dan LCD. Penggunaan media ini untuk menunjang keberhasilan pembelajaran permainan kasti di kelas IV. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit atau 1 kali pertemuan.

Dari pembelajaran yang dilakukan pada siklus I ini, diperoleh hasil penelitian yang berupa lembar observasi siswa, lembar observasi guru dan hasil evaluasi belajar siswa. Dari hasil penelitian yang dilakukan tersebut diperoleh bahwa dalam memberikan motivasi, guru kurang variatif. Hal tersebut, terlihat pada jumlah siswa yang mendapat nilai KKM sekitar 52 % saja. Dalam menyampaikan tujuan, guru mampu menyampaikan dengan baik, namun, latar belakang siswa yang masih kurang mengamati disebabkan karena bentuk media menarik perhatian mereka dari pada materinya, menyebabkan siswa kurang mengerti dengan apa yang disampaikan oleh guru. Untuk itu, sebaiknya guru lebih mengarahkan pada materi pembelajaran.

Penggunaan media pada siklus ini, masih perlu latihan, karena kurang penguasaan dalam menggunakan media elektronik dalam hal ini video pembelajaran, LCD dan komputer menyebabkan pembelajaran mengalami vakum selama beberapa saat. Hal ini dapat menyebabkan siswa terabaikan dan berdampak pada terciptanya kondisi pembelajaran yang tidak diinginkan.

Dalam menyajikan materi dan memberikan contoh-contoh gambar, guru cukup baik, namun masih ada kekurangan, yaitu guru kurang variatif dalam membangkitkan keaktifan dan kerja sama siswa pada saat pengelompokan berpasangan.

Dari hal-hal tersebut di atas, diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang berlangsung pada siklus I, masih berada pada tingkat sedang. Hal ini memberikan gambaran bahwa perilaku siswa maupun guru, belum sepenuhnya siap dengan media yang digunakan. Siswa yang merasa baru dengan media terpukau oleh tampilan media sementara guru belum bisa mengefektifkan waktu dengan baik sehingga siswa tidak dapat aktif secara optimal dan gurupun kurang mampu membangkitkan semangat siswa.

Berikut ini adalah hasil analisis evaluasi akhir siswa dan rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus I :

Berdasarkan data pada tabel (lampiran 5) diperoleh informasi bahwa tingkat pencapaian hasil belajar siswa masih rendah. Dari tabel, diperoleh bahwa dari 24 siswa terdapat 1 (4 %) orang siswa yang mendapat nilai di bawah 50, 11 (46 %) orang mendapat

nilai antara 50 dan 60, 7 (29 %) orang mendapat nilai antara 61 – 70, 5 (21 %) tidak ada siswa yang mendapat nilai tersebut. Dari data tersebut diperoleh jumlah siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan adalah 20 orang (79,16 %). Kondisi ini menuntut diadakannya perbaikan pada siklus berikutnya atau siklus II.

2. Siklus II

Berdasarkan pada hasil pengamatan dan evaluasi pada tahap siklus I, maka pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini lebih dipermantap lagi dari segi RPP, penggunaan media, penyajian materi, penguatan dll. Hal ini dimaksudkan untuk lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran terutama bagi siswa yang masih kurang dalam rangka meningkatkan hasil belajar permainan kasti siswa.

Berdasarkan pada hasil observasi atau pengamatan pada siklus II dapat diketahui bahwa pembelajaran mengalami kemajuan dan peningkatan baik dari segi proses maupun hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari kemampuan guru membangkitkan motivasi siswa. Dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menggunakan bahasa yang mudah diserap oleh siswa.

Penggunaan media elektronik (video pembelajaran, LCD dan komputer) pada siklus II, lebih baik dari siklus sebelumnya. Hal ini terlihat semakin mahirnya guru mengaktifkan media, sehingga lebih mengefisienkan waktu. Dalam menyajikan materi, guru menunjukkan peningkatan, hal ini disebabkan dengan adanya bantuan media yang menyajikan materi, sehingga guru lebih baik dalam memberikan penjelasan dan mengatur waktu.

Keaktifan dan kerjasama siswa pada siklus ini menunjukkan peningkatan yang cukup baik dibanding dengan siklus sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh semakin baiknya guru dalam menggunakan media, mengatur waktu dan semakin variatif dalam pembelajaran

Dari hal tersebut di atas diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung pada siklus II mulai menampakkan perubahan yang baik, yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar permainan kasti siswa.

Data yang diperoleh pada siklus ini menunjukkan peningkatan yang cukup baik, di mana jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan pada siklus II berjumlah 15 orang sedangkan pada siklus I hanya 4 orang. Untuk itu, hal-hal yang masih kurang pada siklus II, perlu perbaikan pada siklus III.

3. Siklus III

Pencapaian siklus II yang menunjukkan hasil yang cukup baik, membuat peneliti harus merancang pembelajaran yang lebih baik lagi dari siklus II agar pencapaian hasil belajar lebih maksimal dan tidak mengalami penurunan atau konstan, karena pembelajaran pada siklus III ini, materi yang disajikan lebih sulit dari materi pada siklus I maupun siklus II. Dari hasil pengamatan pada siklus III, guru mengalami perkembangan dalam menyajikan materi, dimana guru dengan bantuan media lebih banyak mengaktifkan

siswa dengan kegiatan berpikir dan berdiskusi dan mengerjakan tugas secara berkelompok maupun perseorangan, sehingga hanya berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa. Hasil pembelajaran pada siklus III ditunjukkan pada tabel (Lampiran 5)

Dari tabel diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung pada siklus III jauh lebih baik dibandingkan pada siklus II, hal ini disebabkan guru semakin siap dan semakin baik dalam merancang pembelajaran, mengelola kelas dan menggunakan media.

Berikut ini adalah hasil analisis evaluasi akhir siswa dan rekapitulasi hasil belajar siswa :

Pada tabel, diketahui perolehan nilai pada hasil evaluasi akhir mengalami peningkatan yang sangat baik, dimana tidak ada lagi siswa yang memperoleh nilai sangat rendah yaitu di bawah nilai 50. Walaupun masih ada siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 namun perkembangan pencapaian hasil belajar meningkat secara perlahan dan kemampuan siswa pun mulai meningkat. Penggunaan media CD pembelajaran secara baik dan terprogram membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi, lebih menarik dan lebih maju daripada waktu-waktu sebelumnya. Pencapaian nilai ketuntasan minimal pada siklus III, jauh lebih baik dari siklus-siklus sebelumnya. Siswa yang memperoleh nilai ketuntasan pada siklus III mencapai 17 siswa atau 7,54 % dari jumlah keseluruhan siswa.. Secara keseluruhan pembelajaran pada siklus III sudah melebihi nilai kriteria ketuntasan minimal yang ingin dicapai, yaitu 70. Hasil evaluasi belajar siswa pada siklus ini, menunjukkan kemajuan yang sangat baik. Siswa maupun guru mengalami perubahan sikap terhadap pembelajaran permainan kasti. Siswa yang sebelumnya merasa takut dan tegang belajar permainan kasti, kini merasa senang dan bergairah mengikuti pembelajaran. Demikian halnya pula dengan guru, pada masa yang lalu, guru mengajar secara verbalistik dan kurang menggunakan media, kini dengan media yang lebih canggih dan sesuai dengan kemajuan zaman, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih baik, variatif, menyenangkan dan selalu mengalami perubahan setiap saat sesuai zaman dan kebutuhan. Hasil penilaian pada siklus III ini telah memenuhi syarat ketuntasan minimal sehingga perbaikan dihentikan pada siklus III. Dengan demikian, penggunaan media elektronik yang terdiri dari CD pembelajaran atau video pembelajaran, komputer dan LCD menjadi solusi yang tepat bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan peningkatan proses belajar dan hasil belajar permainan kasti siswa setelah menggunakan media elektronik yang terdiri dari video pembelajaran, komputer dan video pembelajaran. Berdasarkan dari data dan informasi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan proses belajar siswa dan hasil belajar siswa pada

tiap siklusnya. Pada Siklus I persentase rata-rata evaluasi siswa adalah 5,79 %, sedangkan pada siklus II persentase rata-rata evaluasi siswa adalah 6,62 %. Pada siklus III persentase hasil belajar siswa adalah 7,54 %. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran, komputer dan video pembelajaran berpengaruh positif pada siswa dan proses pembelajaran.

Penggunaan media secara baik dan rancangan RPP yang baik membuat kemajuan pada peningkatan proses belajar dan hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan jasmani dengan Standar Kompetensi "Memahami dan Mempraktikkan gerak dasar permainan sederhana dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya". Hal ini mengisyaratkan bahwa pembelajaran yang bermutu hanya dapat dicapai jika segala sesuatu yang mendukung proses pembelajaran tersedia dan terprogram dengan baik, diantaranya yaitu ketersediaan media dan kemampuan guru menggunakan media tersebut.

2. Saran-saran

- a. Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru, yaitu sebagai berikut :
- b. Sebagai seorang guru, hendaknya inovatif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
- c. Perkembangan zaman yang semakin maju menuntut guru untuk dapat mengimbangi hal tersebut dengan meningkatkan kemampuan diri dan wawasan. Dengan demikian penggunaan media yang berbasis IT seperti CD/video pembelajaran, Komputer dan LCD menjadi hal yang mendesak dan harus dikuasai oleh guru.
- d. Perubahan zaman yang cepat berdampak pada pola hidup dan pola pikir sebagian masyarakat, hal ini berdampak pada murid SMP saat ini, dimana siswa sekolah menengah pertama banyak yang memiliki kemampuan yang diperolehnya di luar sekolah seperti kemampuan menggunakan komputer dan mengakses internet. Untuk itu sebagai seorang guru, hendaknya menguasai pula dunia IT agar tidak terjadi ketimpangan antara siswa dan guru.
- e. Bagi guru, menggunakan IT dalam pembelajaran menunjukkan kemampuan dan kemauan guru untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media elektronik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cucu Komara, dkk. 2002. *Strategi Belajar Tuntas di Sekolah Dasar*. Bandung: Sarjarindo.
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: Dirjen Tinggi.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.

- Diknas. 2004. *Petunjuk Pengembangan Media elektronik*. Jakarta: Dikdasmen Depdiknas
- Dimiyati & Mudjiono (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Fathani, Halim Abdul. 4 Juni 2007. *Membuat Belajar Matematika Menjadi Bergairah*.
Majalah Dunia Pendidikan, Hlm. 18.
- Hardjito. 2004. *Konsepsi Sumber Belajar dan Media elektronik*. Jakarta: Depdiknas.
- Hidayat. 2004. *Diklat Kuliah Teori Pembelajaran Matematika*. Semarang: FMIPA UNNES.
- Joko Susilo, Muhammad. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Manajemen Pelaksanaan dan Kesiapan Sekolah Menyongsongnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Morjadi. 1994. *Desain Pembuatan Alat Peraga*. Jakarta: Proyek Pengembangan Pendidikan Guru, Depdikbud.
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pandoyo. 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Pepkin K.L. 5 Januari 2004. Creative Problem Solving. *Majalah Dunia Pendidikan*. Hlm. 1-3.
- Rahadi, Aristo. 2004. *Pemilihan dan Pengembangan Media elektronik*. Jakarta: Depdiknas.
- Ramlan, H., 2003. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Parepare: Universitas Muhammadiyah.
- Sadiman, Arief. S. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sokarno. 1994. *Media elektronik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Pendidikan Guru, Depdikbud
- Suhito. 2000. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: Pendidikan Matematika FMIPA UNNES.
- Suyitno. 2004. *Pemilihan Model-model Pembelajaran dan Penerapannya di Sekolah*. Semarang: Pendidikan Matematika FMIPA UNNES.
- Usman, Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Winarno. 2002. *Kegiatan Belajar Mengajar Matematika SD dengan Pendekatan PAKEM*. Yogyakarta: Depdiknas.
- <http://eddi-muslim.blogdrive.com/archive/2.html>. diakses tanggal 13 September 2010.
- <http://bangsadrana.wordpress.com/2008/05/24/seminar-pemanfaatan-aplikasi-komputer-untuk-pendidikan>, diakses tanggal 6 Nopember 2010.

Improving Learning Outcomes of Small Ball Games (Kasti) Through Audio Visual Media (LCD)

by arga.arga.mpd@gmail.com 1

Submission date: 15-Apr-2023 06:43PM (UTC+0300)

Submission ID: 2065297052

File name: ARTIKEL.docx (581.78K)

Word count: 5426

Character count: 7843