

Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Latihan Kelincahan Siswa

Yan Yan Nurjani¹, Aat Hendrayani², Amin Supriatna³, Rahmat Hidayat⁴
STAI Al-Musaddadiyah Garut
yan.yan@stai-musaddadiyah.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pembelajaran latihan kondisi fisik yang selama ini kurang optimal bahkan tidak mencapai tujuan yang diharapkan terutama mengenai pembelajaran latihan kelincahan. Metode pada penelitian ini yaitu menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development / R & D), yang dipandang model penelitian yang cocok untuk menemukan sebuah metode pembelajaran yang sangat cocok untuk pembelajaran latihan kelincahan pada siswa di sekolah. Penggunaan media interaktif pada pembelajaran kelincahan siswa memudahkan para guru dalam memberikan contoh ataupun memberikan bayangan terhadap siswa sebelum para siswa tersebut melakukannya di lapangan, sebab selama ini metode pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) hanya menggunakan metode ceramah dan demonstrasi sehingga para siswa tidak begitu fokus pada proses pembelajaran tersebut yang akhirnya para siswa kebingungan dalam pelaksanaan kegiatan.

Kata kunci: Multimedia interaktif; Efektifitas pembelajaran; Latihan kelincahan

1 Pendahuluan

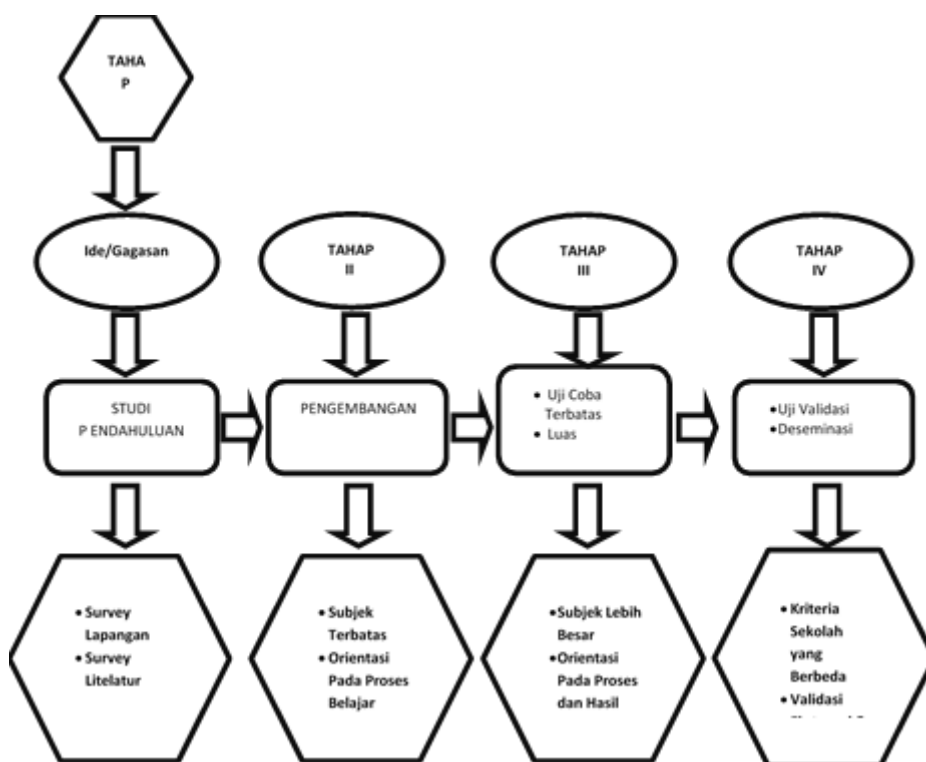
Dalam kegiatan proses belajar mengajar ternyata ada tiga komponen yang harus kita perhatikan yaitu guru, isi mata pelajaran, dan siswa. Pada penulisan karya ilmiah ini peneliti membicarakan bagaimana seorang guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan memilih metode yang cocok pada kompetensi dasar tertentu, karena mata pelajaran pendidikan jasmani tidak hanya mempelajari tentang olahraga permainan tetapi mempelajari juga aspek tentang sistem kondisi fisik pada manusia. Dalam hal ini pendidikan jasmani merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang dimasukkan ke dalam disiplin ilmu pengetahuan yang wajib diajarkan pada jenjang pendidikan dasar, menengah dan atas. Pembelajaran konvensional atau pembelajaran biasa yang selama ini terjadi di sekolah SDN Cisarupan 03 Kec. Cisarupan Kab. Garut dilakukan secara klasikal, dan ceramah guru masih sangat mendominasi. Guru menyampaikan sejumlah informasi kepada siswa dan komunikasi umumnya terjadi searah dari guru ke murid, guru memberi contoh dan murid mengikutinya. Siswa hanya mengikuti gerakan-gerakan yang diberikan oleh guru dan kadang-kadang sedikit disertai tanya-jawab untuk menanyakan materi mana yang belum dikuasai oleh siswa kemudian memberikan latihan-latihan untuk dilakukan oleh siswa baik secara individu maupun kelompok. Peran guru umumnya menerangkan atau menjelaskan, memberikan dan memberi contoh, sedangkan siswa hanya mendengarkan, mengikuti gerakan guru atau melakukan apa yang diperintahkan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti ingin menerapkan multimedia interaktif dalam pembelajaran siswa, sebagai motivasi belajar juga pembeda dalam metode pembelajaran. Dalam upaya menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, berbagai faktor yang terlibat dalam kegiatan belajar harus diciptakan sedemikian rupa sehingga mampu memberikan rangsangan kepada siswa untuk belajar. Faktor-faktor tersebut antara lain lingkungan belajar yang kondusif, cara belajar yang menyenangkan, dan fasilitas yang memadai (Sundari, 2018). (Arkundanto, 2018)Maka dari itu perlu diadakan pembaharuan untuk pola ajar dalam bentuk media pembelajaran dengan menggunakan atau memanfaatkan teknologi dan salah satu alternatif media pembelajaran yaitu penggunaan multimedia interaktif.

2. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development / R & D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut (Sanjaya, Penelitian Pendidikan, 2013)



Gambar 1 Bagan Prosedur Pelaksanaan R&D

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar di atas, antara lain:

a. Memunculkan Ide / Gagasan Awal dan Melaksanakan Studi Pendahuluan

Sepintas memunculkan ide yang akan diangkat menjadi tema penelitian, merupakan pekerjaan yang gampang dan enteng. Akan tetapi pada kenyataannya, hal ini merupakan pekerjaan yang tidak mudah terutama untuk peneliti pemula. Ada tiga hal yang akan memudahkan seseorang mendapatkan ide atau gagasan yang dijadikan tema sentral penelitian dan pengembangan. Pertama, ide atau gagasan itu akan mudah didapat oleh orang yang betul-betul peduli dan bertanggung jawab terhadap profesinya. Kedua, banyak membaca buku terutama jurnal-jurnal penelitian yang juga akan banyak membantu kita untuk memunculkan ide atau

gagasan yang inovatif untuk dikembangkan. Jurnal itu adalah gudangnya gagasan baru yang berisi tentang tulisan dan hasil-hasil pemikiran orang yang dianggap ahli dalam bidangnya. Ketiga, banyak mengikuti atau melakukan dialog dan bertukar pikiran dengan orang-orang lapangan dalam praktik atau dengan orang-orang yang dianggap memiliki keahlian dibidangnya.

Kegiatan kedua dalam tahap awal adalah melaksanakan survei pendahuluan yang dilakukan untuk memahami lebih dalam tentang ide/gagasan untuk menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan. Ada dua hal yang harus dilakukan dalam survei pendahuluan sebagai tahap untuk menghasilkan produk awal sebagai embrio produk yang akan dikembangkan dan dihasilkan melalui R & D, yaitu survei lapangan dan survei kepustakaan. Survei lapangan dilakukan untuk menjangkau berbagai fenomena yang terjadi dalam kehidupan nyata sehubungan dengan gagasan pengembangan produk yang ingin kita hasilkan. Kegiatan ini perlu dilakukan untuk menjamin bahwa produk pendidikan yang dihasilkan adalah produk yang berangkat dari kebutuhan, sehingga pada gilirannya produk yang kita hasilkan itu bermanfaat dan dapat dimanfaatkan di lapangan.

Pelaksanaan studi literatur bertujuan untuk meningkatkan pemahaman secara teoritis tentang produk pendidikan, sehingga terjaminnya bahwa produk pendidikan dikembangkan di atas landasan teori yang kukuh, sehingga secara ilmiah dapat dipertanggungjawabkan.

b. Pengembangan Produk

Tahap pengembangan adalah tahap penyempurnaan produk awal sebagai produk hasil studi pendahuluan menjadi produk yang dapat meningkatkan kualitas proses atau kualitas kinerja. Tahapan pengembangan merupakan tahapan yang menekankan pada proses bukan hasil. Misalnya bagaimana produk yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan kinerja? Bagaimana produk yang dikembangkan dapat meningkatkan kegairahan untuk belajar. Proses pengembangan produk membentuk suatu siklus yang terdiri atas empat langkah pokok, yakni langkah perencanaan, implementasi, observasi, evaluasi dan refleksi, dan kembali lagi ke perencanaan.

c. Melakukan Uji Coba

Tahap ketiga dalam R & D adalah melaksanakan uji coba, baik uji coba terbatas atau uji coba yang lebih luas. Uji coba adalah tahapan mencobakan produk pendidikan hasil pengembangan yang bertujuan untuk menentukan efektivitas produk dilihat dari segi sisi hasil belajar dan kesulitan-kesulitan yang dirasakan oleh guru (pengguna) baik yang dirasakan guru dalam pengelolaan pembelajaran maupun kesulitan siswa dalam belajar.

d. Uji Validasi dan Desiminasi

Uji validasi dilakukan untuk melakukan data empiris tentang keandalan produk hasil pengembangan terhadap hasil perlakuan terhadap siswa.

3. Landasan Teori

a. Media Pembelajaran

Media dalam pandangan pendidikan bisa dikatakan sebuah instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan

dan pengajaran di sekolah (Arsyad A. , 2007). Association for Education and Communication Technology (AECT) menterjemahkan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyampaian informasi. Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Usman, 2002).

b. Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia berasal dari kata “Multi”(bahasa latin, nouns, yang berarti banyak, bermacam), sedangkan media dalam pengertian yang terbatas (mikro), yaitu sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini berarti media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik. Selain itu fungsi dari media tersebut yaitu untuk memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefesienkan proses belajar. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk mengabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafis, animasi, dan video (Rusman, 2008)

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, (vektor atau bitmap) grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain, yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Sanjaya, Perencanaan dan Desain Pembelajaran, 2009)

Dari berbagai pendapat mengenai Multimedia di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah kumpulan berbagai macam media pembelajaran yang digabungkan menjadi satu untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga siswa menjadi termotivasi dalam pembelajarannya. Multimedia memiliki beberapa keunggulan bila dibandingkan media-media lainnya. Keunggulan paling menonjol yang dimiliki multimedia adalah interaktivitas yang melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat mencoba program multimedia.

c. Kelincahan

Kelincahan berasal dari kata lincah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1993 : 525) “lincah berarti selalu bergerak, tidak dapat diam, tidak tenang, tidak tetap”. Sedangkan menurut (Harsono, 1988) “orang yang lincah ialah orang yang mempunyai kemampuan untuk merubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu sedang bergerak tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya”. Kelincahan berarti “kemampuan merubah arah dengan cepat pada waktu bergerak dengan kacepatan tinggi” (Rohman, 2015). Dewi Lailatul Badriyah menambahkan “Kelincahan merupakan kemampuan tubuh untuk mengubah secara cepat arah tubuh atau bagian tubuh tanpa gangguan pada keseimbangan” (Badriyah, 2002).

Dengan demikian dari beberapa pendapat tersebut diatas dapat penulis simpulkan bahwa kelincahan adalah kemampuan seseorang dalam merubah arah dan posisi tubuhnya dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak, sesuai dengan situasi yang dihadapi di arena tertentu tanpa kehilangan keseimbangan tubuhnya.

4 Hasil Penelitian

a. Pada saat ini pengembangan multimedial interaktif ini dilakukan, pengembang harus banyak mempertimbangkan keinginan dan fakta lapangan. Hasil penelitian dan pengumpulan data di lapangan didapatkan beberapa catatan antara lain, pembelajaran yang baik akan menjadikan siswa semakin taramampil dan mempunyai kemampuan yang lebih akan tetapi pada umumnya guru masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga pelajaran yang disampaikan terhadap siswa belum terserap dengan baik meskipun guru banyak melakukan variasi dalam mengajar. Selanjutnya, penggunaan komputer sebagai alat bantu belajar olahraga belum digunakan secara optimal. Selain itu sikap belajar siswa pada saat mempelajari pelajaran PJOK belum bagus,

sebagian besar masih menyatakan bergantung situasi. Selanjutnya kemandirian dalam belajar olahraga masih rendah. Fasilitas komputer sudah banyak disediakan di sekolah bahkan dimasukkan pelajaran dalam kegiatan reguler, tapi sayangnya komputer belum digunakan sebagai alat bantu belajar khususnya PJOK.

Untuk mengatasi semua itu dibutuhkan banyak sumber daya manusia, waktu pengembangan dan fasilitas yang mendukung, mutlak diperlukan bagi para peneliti yang hendak mengadakan penelitian pengembangan yang metodenya cukup panjang, kemungkinan besar akan terbengkalai atau bahkan tidak selesai. Oleh karena, perencanaan yang matang sangat diperlukan untuk melakukan penelitian selanjutnya, baik dalam bidang penelitian yang sama ataupun penelitian lainnya

b. Validasi

Berdasarkan hasil validasi pretes menunjukkan kelompok kontrol sebesar 20,1111 standar deviasi 1,14086 standar error mean 0,19015 sementara pada hasil eksperimen memperoleh mean sebesar 20,8333, standar deviasi 1,08233 dan standar error mean 0,18039. Sedangkan hasil validasi posttest menunjukkan adanya peningkatan dari hasil pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan ditunjukkan dari hasil perhitungan nilai rata-rata postes control 24,3889 dan pos test kelompok eksperimen 26,5556 sehingga nilai kelompok eksperimen lebih tinggi dari nilai kelompok control. Harga t-hitung = -1,956 dan t-tabel -2,001 dengan df = 69.

Daftar Pustaka

- Arkundanto, A. (2018). Pembaharuan dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan*.
- Arsyad, & Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. 23-36.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badriyah, D. L. (2002). *Fisiologi Olahraga Dalam Perspektif Teoretis dan Praktis*. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Harsono. (1988). *Choacing dan Aspek-Aspek Psikologi Dalam Choacing*. Jakarta: CV Tambak Kusumah.
- Rohman, S. (2015). Pengaruh Pelatihan Rope Jump Dengan Metode Interval Training Terhadap Kelincahan. *Jurnal Olahraga Kesehatan*, 1-7.
- Rusman. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Sanjaya, W. (2009). *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Bandung: Kencana.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Sundari, N. (2018). Perbandingan Prestasi Belajar Antara Siswa Sekolah Dasar Unggulan dan Siswa Sekolah Dasar Non-Unggulan di Kabupaten Serang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-4.
- Usman, A. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.