



Pengembangan Media Pembelajaran Pjok Berbasis Multimedia di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Padang

Sultan Adi Pamungkas, Damrah, Deswandi, Weny Sasmitha

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

sultanadi2299@gmail.com, damrah@fik.unp.ac.id,

drs.deswandi.mkes.aifo@gmail.com, wenysasmitha@fik.unp.co.id

Kata kunci : Multimedia Pembelajaran, Media Pembelajaran PJOK

Abstrak : Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya SDM untuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai sumber belajar dan kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran PJOK di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran PJOK dan juga untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran PJOK di sekolah. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development (R & D)* menggunakan model Borg and Gall yang dimodifikasi dari Sugiono, model ini meliputi 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) validasi desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji coba Pemakaian 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal. Penelitian ini dibantu oleh beberapa validator. instrumen penelitian berupa lembar validasi dan angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran PJOK berbasis multimedia sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Padang.

Keywords : Learning Multimedia, PJOK Learning Media

Abstrack : The problem in this research is the lack of human resources for the use of media multimedia-based learning as a learning resource and lack of the use of technology in the PJOK learning process in schools. This type of research is Research and Development (R & D) using the modified Borg and Gall model from Sugiono, this model includes 1) Potential and problems, 2) Data collection, 3) Product design, 4) validation design, 5) Design revision, 6) Product trial, 7) Product revision, 8) Trial Usage 9) Product Revision, 10) Mass Production. This research was assisted by several validators. research instruments in the form of validation sheets and student response questionnaires. Based on the results of data analysis shows that the learning media of PJOK multimedia-based is very feasible to be used as a learning media PJOK at State Junior High School 2 Padang.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan

sengaja, teratur dan terencana dengan tujuan untuk mengubah pengembangan perilaku kearah yang lebih baik sesuai

dengan apa yang di inginkan. Pendidikan itu dapat di serap atau dimulai dari rumah, lingkungan sosial dan sekolah. Sekolah merupakan salah satu lembaga formal untuk tercapainya tujuan dari pendidikan tersebut, dan di sekolah anak sebagai peserta didik paling banyak menyerap pendidikan. Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi dasar manusia, mempersiapkan sumber daya yang berkualitas, memiliki daya saing dan mampu menghadapi perubahan yang sangat pesat, untuk itulah pendidikan harus berorientasi ke masa depan yang memperhatikan tuntutan kemajuan zaman yang ditandai dengan persaingan yang sangat kompleks”(Nur, Nirwandi & Asmi, 2018:93).

Pendidikan mempunyai peran dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tercapainya tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh berbagai unsur belajar yang menunjang. Unsur belajar adalah faktor yang menjadi indikator keberlangsungan proses belajar. Proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dipengaruhi oleh perkembangan siswa yang tidak sama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri siswa, seperti; aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran dan tempat tinggal siswa, tingkat sosial ekonomi siswa, dari keluarga mana siswa berasal dan lain sebagainya (Syafuruddin, 2018)

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada dasarnya mempunyai peran yang tidak terpisahkan dari pendidikan umum. Program pendidikan jasmani dan olahraga itu bersifat

menyeluruh, sebab memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek spiritual, fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dalam pembelajaran PJOK guru dituntut untuk mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan, khususnya aspek psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut guru PJOK harus mampu menerapkan variasi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Melalui mata pelajaran PJOK di sekolah guru seharusnya memberikan pembelajaran yang maksimal, menyampaikan materi dan membuat peserta didik bukan sekedar mengikuti tapi juga memahami dan dapat melakukan sesuai dengan materi yang diajarkan, terlebih mata pelajaran PJOK hampir semua materinya adalah praktek.

Pembelajaran PJOK pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Walaupun sebagian besar proses pembelajaran dalam PJOK lebih mengutamakan aktivitas fisik, bukan berarti guru tidak bisa mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi. Proses pemanfaatan teknologi komunikasi, teknologi pendidikan dan media pendidikan untuk

kegiatan pendidikan dinilai perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai. Pemanfaatan perangkat teknologi informasi juga bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, tidak terkecuali pembelajaran PJOK yang sampai saat ini selalu dipandang sebagai pembelajaran yang bisa dilakukan di luar kelas saja.

Menurut Pitnawati dan Damrah (2019) "pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar mengajar yang melibatkan mental, fisik, melalui interaksi antara peserta didik dan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya" Pada saat ini di sekolah banyak kita jumpai pembelajaran PJOK yang monoton sehingga membuat peserta didik malas dan bosan untuk melakukan kegiatan pembelajaran PJOK, hal ini terjadi karena belum optimalnya proses pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah. Kebanyakan dari guru PJOK hanya menggunakan satu metode dalam pengajaran dan jarang kita temui guru PJOK yang menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Apalagi pada saat pembelajaran yang materinya bukan tentang praktek sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang berminat terhadap pembelajaran PJOK yang di lakukan dalam kelas. Selain itu dalam penyampaian materi kepada peserta didik, guru juga tidak menggunakan atau memanfaatkan

media sebagai penunjang dalam mempermudah penyampaian materi. Pada saat ini dibutuhkan sekali pola atau metode pengajaran yang bervariasi, atau cara - cara baru yang mampu membuat peserta didik merasa berminat, senang dan termotivasi dalam melakukan pembelajaran PJOK.

Banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru PJOK dalam mengoptimalkan pembelajaran PJOK di sekolah, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. multimedia pembelajaran adalah media atau alat yang dipakai dalam mengajar atau berkomunikasi dengan peserta didik yang mengarah atau mengasah pada kemampuan alat indera berupa mata dan telinga peserta didik. Pola pengajaran dengan demonstrasi dan ceramah yang berkepanjangan yang diterima dan didengarkan peserta didik akan membuat mereka bosan sehingga mereka merasa malas dalam melakukan pembelajaran. Di era digital yang sangat berkembang pada saat ini, dalam memberikan pendidikan yang *up to date* sebagai guru sudah dapat menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *video based learning*. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan bahan ajar video adalah sinkronisasi antara gambar, suara, dan teks yang dihasilkan, sehingga hal itu menjadi daya tarik peserta didik dalam belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mendorong agar guru dapat memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat

media pembelajaran sebagai sarana yang akan digunakan dalam mengajar, serta memudahkan peserta didik memahami kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Sumber belajar atau sarana tersebut dalam istilah pendidikan disebut media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan akan memberikan kontribusi nyata. Pendidikan akan lebih mudah berkreasi efektif, efisien, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan memanfaatkan penggunaan multimedia khususnya media pembelajaran dalam PJOK peserta didik dapat mendapatkan pengalaman baru secara maksimal. Kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan materi pembelajaran yang lebih interaktif menarik akan lebih banyak. Tidak terfokus pada ceramah guru atau contoh gerakan dari guru yang tidak maksimal pada akhirnya mendapatkan pemahaman dan pengetahuan kurang.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMPN 2 PADANG peneliti memperoleh data yakni, rata-rata proses pembelajaran masih menggunakan media sederhana berupa buku dan masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan juga kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran pada saat ini. Sehingga peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton serta peserta didik sulit memahami materi sehingga kurang tertarik pada materi yang di sampaikan guru. Disini peneliti berupaya untuk meningkatkan pembelajaran PJOK dengan menerapkan metode baru dalam

pembelajaran PJOK di sekolah dengan menggunakan Multimedia pembelajaran.

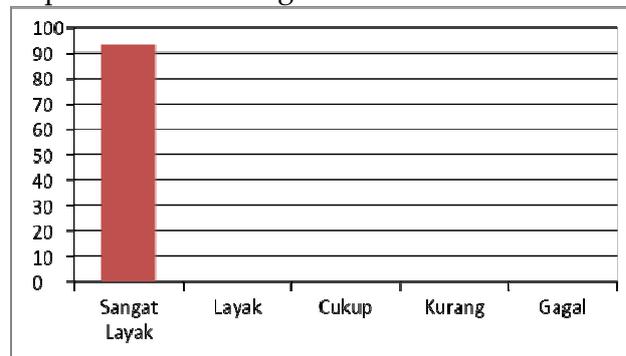
METODE

Jenis penelitian ini adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. (research and development). Menurut Sugiyono (2018), "berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Padang. Sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas IX 3 di SMP Negeri 2 Padang dengan jumlah peserta didik 15 orang. Yang terdiri dari 6 putra dan 9 putri. instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi. Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi dan angket respon peserta didik. Lembaran validasi tim ahli di gunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap media yang didesain. Dan angket respon peserta didik digunakan peneliti untuk mengetahui informasi mengenai antusias dan ketertarikan peserta didik terhadap multimedia yang peneliti kembangkan

HASIL

Uji validitas yang dilakukan ke ahli materi, peneliti meminta bantuan bapak Sepriadi, S.Si, M.Pd sebagai dosen ahli

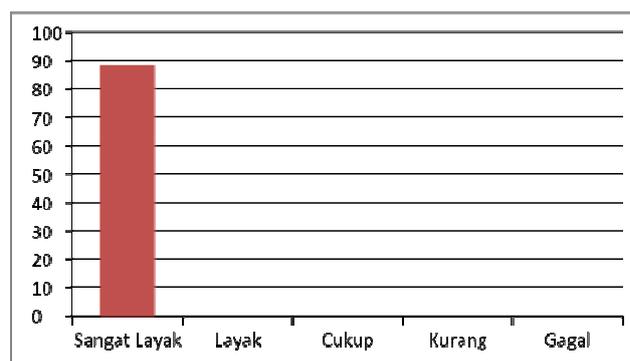
materi. Berdasarkan hasil validasi maka di peroleh hasil sebagai berikut :



Gambar 1. Histogram Uji Validitas Ahli Materi

Dari gambar diagram di atas dapat kita lihat bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan **sangat layak** dengan persentasi 93,3 % untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam PJOK pada materi kebugaran jasmani untuk peserta didik SMP.

Uji validitas yang dilakukan ke ahli media, peneliti meminta bantuan bapak Dr. Nurul Ihsan, S.Pd, M.Pd sebagai dosen ahli media. Berdasarkan hasil validasi maka di peroleh hasil sebagai berikut :

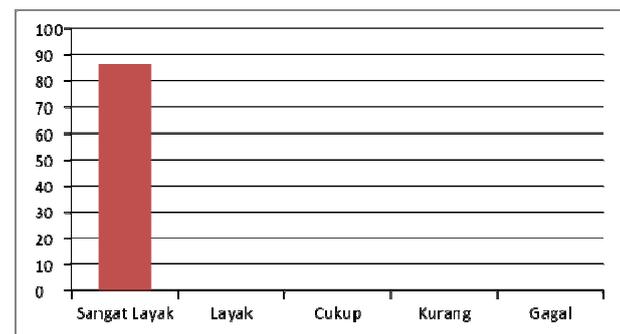


Gambar 2. Histogram uji validitas ahli media

Dari gambar diagram di atas dapat kita lihat bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan **sangat layak**

layak dengan persentasi 88,3 % untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam PJOK pada materi kebugaran jasmani untuk peserta didik SMP.

Angket respon peserta didik ditujukan kepada peserta didik, yaitu pada kelompok kecil yang berjumlah 15 orang pada kelas IX. 3. Berdasarkan hasil respon peserta didik maka di peroleh hasil sebagai berikut :



Gambar 3 . Histogram Angket Respon peserta didik

Dari gambar diagram di atas dapat kita lihat bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan **sangat layak** dengan persentasi 86,3 % untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam PJOK pada materi kebugaran jasmani untuk peserta didik SMP dan peserta didik merasa sangat senang dengan adanya multimedia pembelajaran sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk belajar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan suatu penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia dan dapat mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah peneliti

buat . Multimedia yang peneliti gunakan yaitu berupa video pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mulai dari pendahuluan , isi dan penutup. Penggunaan multimedia tentu akan lebih menarik dan memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk lebih memahami materi yang akan disampaikan oleh pendidik. Penelitian ini merupakan sebuah solusi dari masalah penelitian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, yang mana permasalahannya yaitu Kurangnya kapasitas SDM di sekolah dan memanfaatkan teknologi sebagai sumber pembelajaran.

Multimedia pembelajaran itu merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks , gambar , video , suara dan grafik yang dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Menggunakan sebuah media pembelajaran merupakan cara yang terbaik untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran dan juga membantu guru dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar sehingga guru terbantu dengan adanya multimedia pembelajaran.

Peneliti menghasilkan sebuah multimedia pembelajaran berupa video yang telah di uji kelayakannya oleh pakar ahli (media dan materi) , 2 dosen UNP sebagai validator dan respon dari peserta didik terhadap multimedia pembelajaran yang peneliti kembangkan . Berdasarkan data hasil uji validitas oleh ahli materi diperoleh rata - rata skor 93,3 % dengan kriteria **sangat layak**, uji validitas oleh ahli media diperoleh rata -

rata skor 88,3 % dengan kriteria **sangat layak** dan hasil respon dari peserta didik diperoleh rata - rata skor 86,3 % dengan kriteria **sangat layak**. Hasil multimedia ini bisa di akses melalui google Drive dan bisa juga di akses melalui YouTube dan memudahkan bagi guru untuk mengakses dengan mengirim link nya saja .

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Padang, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia yang telah peneliti buat dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran PJOK. Dengan penilaian oleh dosen ahli materi Bapak Sepriadi, S.Si, M.Pd dengan persentasi 93,3 % dan materi dinyatakan **sangat layak**. dan validator ahli media Bapak Dr. Nurul Ihsan, S.Pd, M.Pd, dengan persentasi 88,3 % dan penilaian media **sangat layak**.

DAFTAR PUSTAKA

- Dura, G., Syafruddin, S., Jonni, J., & Yulifri, Y. 2022. *Proses Pembelajaran PJOK pada Masa Pandemi di SMP Negeri 2 Kerinci*. Jurnal JPDO, 5(6), 12-18.
- Idris, i. n. 2019. *penerapan media bantu multimedia untuk meningkatkan hasil belajar lay up shoot dalam permainan bola basket pada siswa sma negeri 7*

- wajo* (doctoral dissertation, universitas negeri makassar).
- Kurniawan, R., & Wahyuri, A. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Pada Materi Sepakbola Untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VII Berbasis Multimedia*. Jurnal JPDO, 5(4), 1-7.
- Maulana, I. R. 2020. *Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi bola besar berbasis multimedia untuk SMP kelas 7 di Kabupaten Lumajang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Pranata, k. m. a. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Pjok Berbasis Audio Visual Pada Materi Shooting Bolabasket Kelas Xi Sma Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Swadesi, K. I., & Kanca, I. N. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis ICT di SMP*. In *Seminar Nasional Riset Inovatif* (Vol. 1, No. 1).
- Valentino, R., & Ihsan, N. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal JPDO, 1(1), 83-87.