OPTIMALISASI HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI MATERI SOFTBALL MELALUI MEDIA VIDEO VISUAL TERHADAP SISWA SMA NEGERI UNGGUL ACEH TIMUR

Erwin
SMU Negeri Unggul Aceh Timur
Email : Erwin_unggul@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted at East Aceh Superior Senior High School which aims to further optimize the learning outcomes of class XI IPS students in Physical Education lessons through Visual Video Media. The research subjects were all students of class XI IPS which may be 27 students. In collecting data, researchers used instruments or data analysis techniques in the form of 10 multiple choice test items and an observation sheet. After the data was collected, the researcher managed and analyzed the data by comparing the test results and observations from the initial conditions of action one (first cycle) and the second. The results showed an increase in student completeness in the first cycle to 78% (21 students) from the initial condition which was only 44% (12 students), and at the end of the second cycle completeness increased again to 93% (25 students). Thus it is abbreviated that the application of video improves physical education learning outcomes more optimally in class XI IPS for the first semester of the 2019/2020 academic year at East Aceh Superior Senior High School.

Keywords: Physical education learning outcomes, Visual Video Media, Softball

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri Unggul Aceh Timur yang bertujuan untuk lebih mengoptimalkan hasil belajar siswa kelas XI IPS pada pelajaran Pendidikan Jasmani melalui Media Video Visual. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPS yang berjumlah 27 siswa. Dalam menghimpun data, peneliti menggunakan instrumen atau teknik pengumpulan data berupa butiran soal tes sejumlah 10 butir pilihan ganda dan lembar observasi. Setelah data terkumpul peneliti mengadakan pengolahan dan analisis data dengan cara membandingkan hasil tes dan observasi dari kondisi awal, tindakan satu (siklus pertama) dan kedua. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan siswa pada siklus pertama menjadi 78% (21 siswa) dari kondisi awal yang hanya 44% (12 siswa), dan pada akhir siklus II ketuntasan meningkat lagi menjadi 93% (25 siswa). Dengan demikian disimpulkan bahwa bahwa penerapan media video visual meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani lebih optimal pada siswa kelas XI IPS semester I tahun Pelajaran 2019/2020 di SMA Negeri Unggul Aceh Timur.

Kata Kunci: Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Media Video Visual, Softball

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Menurut Sukiman (2012:187-188) media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Sedangkan Cecep Kustandi (2013:64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Sedangkan Daryanto (2010:88) menyatakan video adalah media audio visual yang

menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Pada aspek kognitif, video dapat dimanfaatkan untuk membelajarkan hal-hal yang terkait dengan pengetahuan dan intelektual siswa. Pada aspek afektif, program video dapat dimanfaatkan untuk melatih unsur emosi, empati, dan apresiasi terhadap suatu aktivitas atau keadaan. Program video yang dipilih untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan panduan tentang penggunaannya.

Pembelajaran menggunakan media video visual dilaksanakan di kelas XI IPS SMA Negeri Unggul Aceh Timur pada semester 1 tahun pelajaran 2019/2020. Dasar penelitian dilakukan merujuk pada data menurunnya hasil belajar siswa. Untuk itu perlu upaya optimalisasi agar perolehan nilai ketuntasan dapat ditingkatkan. Data terakhir sebelum penelitian ini dilaksanakan, hanya 44% (12 siswa) dari 27 siswa yang tercatat sebagai siswa kelas XI IPS berhasil meraih nilai ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80.

Menyikapi hal tersebut pelajaran pendidikan Jasmani akan melakukan modifikasi pembelajaran sebagai pengganti pembelajaran praktek lapangan dengan melakukan pembelajaran melalui media video visual untuk mencapai tujuan pengajaran agar hasil belajar peserta didik dapat dioptimalisasikan. Media digunakan sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru agar tidak terlalu verbalistis.

Agar arah penelitian lebih jelas dan terarah perlu dirumuskan dan ditetapkan judul penelitian sebagai berikut, yaitu "Optimalisasi Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Materi Softball Melalui Media Video Visual Terhadap Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri Unggul Aceh Timur Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020."

Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah, "Apakah melalui media video visual dapat mengoptimalisasi hasil belajar pendidikan jasmani materi softball terhadap siswa kelas XI IPS SMA Negeri Unggul Aceh Timur Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini dilakukan bukanlah untuk menguji metode tetapi merupakan strategi untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani materi softball terhadap siswa kelas XI IPS SMA Negeri Unggul Aceh Timur Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020.

Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar sehingga dengan sendirinya akan meningkatkan hasil belajar pada siswa.
2. Bagi guru, membantu memperbaiki kualitas pembelajaran, meningkatkan kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mengajar.
3. Bagi sekolah, meningkatkan prestasi sekolah terutama pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani serta meningkatkan kinerja sekolah melalui peningkatan profesionalisme guru.

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang tekhnik dan sebagainya (Mardianto, 2012:39-40).

Sedangkan *James O. Whitaker* (dalam Rusman dkk 2013:8) "belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman". Sehingga dari kalimat tersebut mengandung makna bahwa belajar adalah sebuah perubahan yang direncanakan secara sadar melalui suatu program yang disusun untuk menghasilkan perubahan perilaku positif tertentu. Intinya bahwa belajar adalah proses perubahan.

Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2011:132) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta faktor internal meliputi dua aspek yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lebih lanjut dijelaskan faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik serta faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.

Materi Softball

Sofbol atau softball adalah olahraga bola beregu yang terdiri dari 2 tim. Permainan sofbol lahir di Amerika Serikat, diciptakan oleh George Hancock di kota Chicago pada tahun 1887. Sofbol merupakan perkembangan dari olahraga sejenis yaitu bisbol (baseball) atau hardball. Bola sofbol saat ini berdiameter 28-30,5 sentimeter; bola tersebut dilempar oleh seorang pelempar bola (pitcher) dan menjadi sasaran pemain lawan yang memukul (batter) dengan menggunakan tongkat pemukul (bat).

Terdapat sebuah regu yang berjaga (defense) dan tim yang memukul (offense). Tiap tim berlomba mengumpulkan angka (run) dengan cara memutari tiga seri marka (base) pelari hingga menyentuh marka akhir yaitu home plate. Cabang olahraga Softball boleh dikatakan olahraga yang paling digemari anakanak muda, terutama para pelajar dan mahasiswa. Biasanya pada pemain mempergunakan seragam olahraga yang menarik, dengan disertai teriakan-teriakan istilah bahasa asing ketika mereka sedang bermain.

Suasana sebuah pertandingan softball terdapat tiga tipe permainan *softball*, antara lain:

1. *Fast pitch softball*
   Merupakan permainan ditentukan oleh pitcher. Pitcher melempar bola dengan kecepatan maksimum, serupa dengan bisbol. Perbedaan terdapat pada gaya lempar pitcher dan cara pelepasan bola. Pelepasan bola terletak di bawah atau sama dari *posisiglove.*
2. Modified pitch softball atau sering dikenal dengan nama *modball.*
   Tujuan utamanya adalah untuk melunakkan aturan-aturan yang dipakai di kategori fast pitch sehingga pemain-pemain yang belum terbiasa tidak akan terkejut dengan peraturan-

peraturan yang "ketat" di sofbol seperti strike zone, jarak antara base, lamanya permainan dan lain-lain. Kecepatan lemparan pitcher dalam modball berada di antara fast dan slow pitch. Kecepatan bola dibatasi dengan putaran lengan melebihi bahu.

3. *Slow pitch softball*
   Memberikan kemudahan bagi batter untuk memukul bola. Batter diberi bola terus-menerus oleh pitcher sampai bisa memukul bolanya. Lemparan pitcher pelan melambung. Permainan ini sering dimainkan dalam komunitas sosial sebagaimana sebuah kompetisi, tanpa dibatasi umur dan gender.

Dilihat dari segi partisipan, softbol telah berkembang menjadi olahraga tim yang besar dan digemari. Lapangan yang lebih kecil tersedia. Baik wanita maupun pria, dapat memainkannya. Lebih jauh pria di luar usia atlit dapat memainkan sebagai kegiatan di luar permainan resmi seperti piknik atau dalam komunitas sosial tanpa melalui pemanasan dan latihan rutin yang diperlukan.

Media Video Visual

Pengertian

Menurut Sukiman (2012:187-188) media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Sedangkan Cecep Kustandi (2013: 64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Sedangkan Daryanto (2010:88) menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Dari beberapa pendapat yang dikemukakan dapat dapat disimpulkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal dikombinasikan dengan gambar bergerak.

Keunggulan dan Kelemahan Media Audio Visual

Dalam pandangan Cecep Kustandi (2013: 64) keunggulan media video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik. Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, dan mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya, serta mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Adapun kelemahan dari penggunaan media video dalam pembelajaran tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Kondisi Awal

Keadaan siswa kelas XI IPS SMA Negeri Unggul Aceh Timur telah memunculkan data ketuntasan pelajaran pendidikan jasmani hanya 44% (12 siswa) dari 27 siswa yang tercatat tahun ajaran 2019/2020. Kondisi objektif kegiatan pembelajaran pada tataran level kelas belum terlalu optimal sehingga peranan siswa dalam proses belajar mengajar (PBM) di kelas belum sebagai subjek melainkan obyek bagi guru.

Hasil Tindakan Siklus I

Pada siklus I, terlihat bahwa dari catatan peneliti dan pengamat suasana kelas belum begitu kondusif. Hasil yang diperoleh pada siklus I masih kurang memuaskan. Masih ada siswa terlihat kurang bergairah, ribut, bahkan kurang mengerti. Walaupun sudah terjadi peningkatan namun hasil yang diperoleh pada siklus I ini kurang memuaskan peneliti. Dari 27 orang siswa yang ada, hanya 21 siswa saja (78%) yang tuntas dengan perolehan nilai rata-ratanya hanya 83.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan pengamat atas hasil belajar siswa, maka peneliti dan pengamat kembali merencanakan untuk melanjutkan pada tindakan siklus II dengan terlebih dahulu melakukan perbaikan. Dengan demikian kelemahan yang terjadi pada pembelajaran pendidikan jasmani materi softball pada siklus I mengenai siswa yang tidak tuntas dapat ditindaklanjuti. Maka direncanakan tindakan siklus II dengan menerapkan media audio visual.

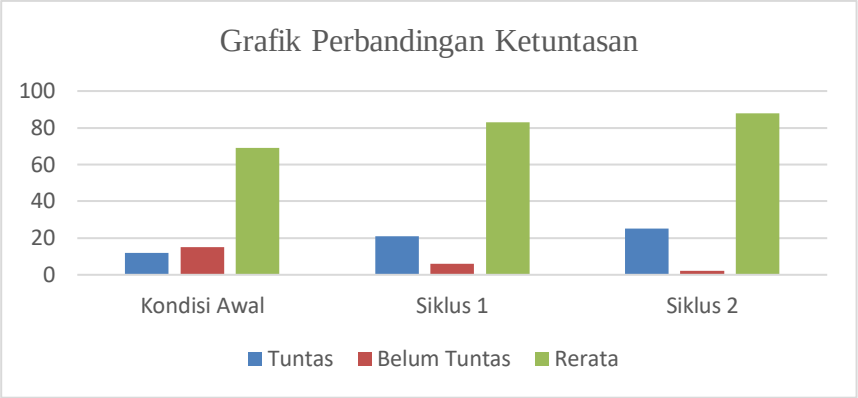
Hasil Tindakan Siklus II

Pada siklus II, hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani materi softball sangat mengembirakan peneliti. Dari 27 siswa, sudah tuntas hasil belajarnya 93% (25 siswa) dengan nilai rata-rata mencapai 88. Secara keseluruhan dapat dikatakan media audio visual pada pembelajaran pendidikan jasmani materi softball mengalami peningkatkan. Optimalisasi hasil belajar siswa kelas XI IPS semester 1 tahun pelajaran 2019/2020 tercapai walaupun tidak semua siswa meraih ketuntasan. Dengan meningkatnya hasil ketuntasan belajar pada siklus II ini maka penelitian dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan.

Agar lebih jelas gambaran peningkatan kegiatan siswa dan hasil belajar siswa dari kondisi awal, siklus I dan siklus II, dapat dilihat dan diperhatikan pada rekapitulasi tabel dan grafik berikut:

Tabel 1 : Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Setiap Siklus

No	Uraian	Jumlah Siswa		Rata-Rata
		Tuntas	Belum Tuntas	
1	Kondisi Awal	12	15	69
2	Siklus I	21	6	83
3	Siklus II	25	2	88

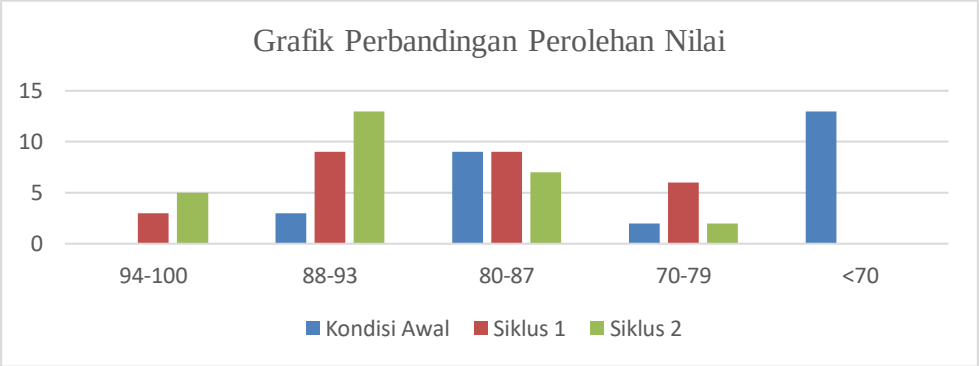


Gambar 2: Grafik Perbandingan Ketuntasan

Berdasarkan keadaan tersebut di atas maka perolehan nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan jika dibandingkan antara siklus I dengan siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata siswa hanya 83 dengan perolehan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 60. Sedangkan pada silkus II nilai rata-rata meningkat menjadi 88. Perolehan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah hanya 70. Dengan tercapainya hasil belajar seperti tertera pada tabel di atas, maka penelitian dengan menggunakan media audio visual dianggap berhasil dan selesai.

Tabel 2 : Perbandingan Perolehan Nilai

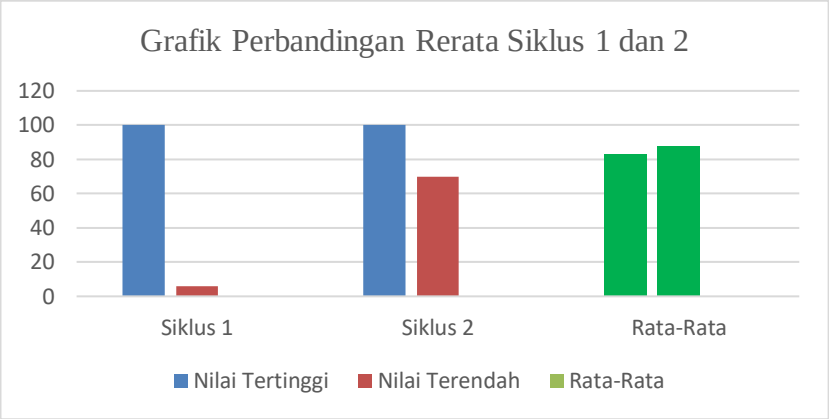
No	Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Interval	Jumlah Siswa Berhasil		
				Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	94-100	sangat baik	A	0	3	5
2	88-93	baik	B	3	9	13
3	80-87	cukup	C	9	9	7
4	70-79	kurang	D	2	6	2
5	<70	sangat kurang	E	13	0	0
Jumlah				27	27	27



Gambar 2 : Grafik Perbandingan Perolehan Nilai

Tabel 4 : Perbandingan Hasil Rata-Rata Kelas Siklus I-II

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	100	100
2	Nilai Terendah	60	70
3	Nilai Rata-Rata	83	88



Gambar 4 : Grafik Perbandingan Rerata Siklus 1 dan 2

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Penggunaan media video visual dapat meningkatkan dan mengoptimalisasikan hasil belajar Pendidikan Jasmani materi softball terhadap pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri Unggul Aceh Timur.
2. Adanya peningkatan ketuntasan siswa pada siklus pertama menjadi 78% (21 siswa) dari kondisi awal yang hanya 44% (12 siswa), dan pada akhir siklus II ketuntasan meningkat lagi menjadi 93% (25 siswa).

Saran

1. Guru harus kontinu dalam merefleksikan diri dalam pengelolaan kelas. Karena, guru merupakan aktor penting dalam membuat kelas menjadi aktif.
2. Kepada kepala sekolah seyogyanya dapat meningkatkan pembinaan terhadap para guru di lingkungan kerjanya untuk dapat menerapkan strategi atau pendekatan, atau metode serta model-model pembelajaran sebagai salah satu solusi dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

Ariyanto. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta

Cecep Kustandi. 2013. Media Pembelajaran. Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.

Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Hamdani. 2011. Kurikulum Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Mardianto. 2012. Psikologi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing.

Muhibbin Syah. 2011. Psikologi Belajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Rosma Hartiny Sams. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia

Rusman, dkk. 2013. Evaluasi Hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.

Sardiman. 2014. Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta

Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Insan.