

Implementasi Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar

Enggel Bayu Pratama

Prodi Ilmu Keolahragaan, Universitas PGRI Madiun, Jalan Setiabudi No.85, Madiun, 63118

E-mail: enggel@unipma.ac.id

Abstrak—Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan, dalam proses belajar mengajar saat sekarang ini sudah banyak digunakan media pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah guru dalam mentransfer ilmu kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru harus memiliki kreativitas untuk membuat inovasi dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah bukan merupakan kendala bagi guru pendidikan jasmani untuk meniadakan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan dan materi yang akan disampaikan, proses pembelajaran akan tetap berlangsung dan akan lebih menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media dapat mempermudah guru pendidikan jasmani untuk menyampaikan materi yang diajarkan walaupun terkendala terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.

Kata kunci— Media Pembelajaran, Pendidikan Jasmani

I. PENDAHULUAN

Belajar adalah proses yang cukup kompleks dalam diri seseorang dalam merubah tingkah lakunya ke arah yang lebih baik. Berbagai persoalan, kondisi, dan situasi sekitarnya merupakan faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar. Interaksi antara individu yang satu dan individu yang lain ataupun individu dengan lingkungannya akan memberikan dampak tersendiri bagi perubahan tingkah laku yang hendak dicapai dalam proses belajar. Lebih jauh, belajar yang terstruktur atau formal dituntut untuk mencapai tujuan belajar lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini, antara guru dan siswa harus terjalin hubungan komunikasi dan interaksi yang baik. Dalam arti guru dalam mentransformasi ilmu pengetahuan kepada siswanya harus jeli dan tepat membangun komunikasi dan interaksi agar tercapai hasil yang maksimal.

Salah satu yang bisa ditempuh oleh seorang guru untuk membangun komunikasi dan interaksi yang baik, adalah memanfaatkan media. Dengan kata lain, materi atau bahan ajar yang disampaikan hendaknya bisa diterima dan dipahami siswa secara menyeluruh dan utuh. Dalam hal ini, media memiliki peranan yang penting untuk menjembatani komunikasi dan interaksi yang hendak dibangun. Media dan teknologi memiliki pengaruh terhadap pendidikan dan dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Dengan media, diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan media yang menghasilkan interaksi transformasi ilmu

pengetahuan yang nyata, akan membantu guru dan siswa menjalin hubungan komunikasi dan interaksi. Dalam proses pembelajaran, seorang guru dapat menggunakan media sebagai sarana yang baik untuk menyampaikan informasi atau bahan ajar sehingga materi dapat diterima atau diserap dengan baik oleh siswa.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2007: 15), Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran disamping menjadi perantara guru dan siswa dalam memahami materi ajar, juga merangsang pola pikir siswa. Media yang digunakan bisa bervariasi tergantung dari kebutuhan guru untuk mengemas seperti apa media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dalam proses belajar mengajar dapat menarik minat siswa untuk lebih suka dan senang pada materi yang diajarkan oleh guru.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan di sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat-alat yang murah dan sederhana, akan tetapi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan demikian, media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Jikalau penyajian materi sudah dapat digantikan oleh media, maka peran guru beralih menjadi fasilitator yaitu memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar (Prihantono, 2006: 4).

Dalam pendidikan jasmani, keberadaan media merupakan hal yang sangat penting. Mengingat di sekolah-sekolah kebanyakan belum memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Menurut Bucher (1995) "the key of physical education is movement", hal ini berarti kunci dari pendidikan jasmani adalah bergerak. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat belajar bergerak dan belajar melalui gerak. Karena mengajar berbeda dengan melatih, mengajar tidak tergantung pada sarana dan prasarana yang memadai karena masih ada media lain yang dapat digunakan sehingga pembelajaran tetap berlangsung. Sedangkan melatih, diperlukan sarana dan prasarana yang memadai yang berpengaruh terhadap keefektifan dalam melatih. Dengan terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah bukanlah suatu alasan untuk tidak melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani, dalam artian guru harus memiliki kreativitas untuk membuat suatu inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk mengatasi hal tersebut. Jadi, setidaknya guru harus pintar-pintar dalam memilih media yang tepat untuk mengatasi terbatasnya sarana dan prasarana. Apalagi sampai membuat suatu media pembelajaran yang bermanfaat bagi efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani sehingga tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri dapat tercapai.

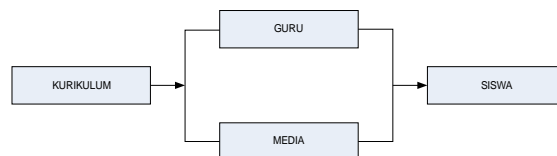
II. MEDIA PEMBELAJARAN

Media merupakan kata jamak dari medium, berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar. Pengertian secara harfiah ini selanjutnya menurunkan berbagai definisi seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Media sering juga disebut sebagai perangkat lunak yang bukan saja memuat pesan atau bahan ajar untuk disalurkan melalui alat tertentu tetapi juga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Soepartono (2000: 4) mengungkapkan bahwa media harus digunakan secara kreatif dalam arti guru harus menyiapkan dan merancang dengan tepat agar memungkinkan peserta didik belajar lebih banyak, mencamkan lebih baik apa yang dipelajari dan meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Disinilah guru dituntut

untuk lebih hati-hati dalam memilih dan menetapkan media yang tepat.

Disamping media dalam proses pembelajaran sering dijumpai istilah lain dari media yaitu alat peraga. Sebenarnya tidak jauh berbeda diantara keduanya, namun banyak juga yang menggunakan istilah ini saling bergantian untuk menunjuk kepada sesuatu alat atau benda yang sama. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas perhatikan model-model pada instruksional berikut ini.



Gambar 1. Model Instruksional Media Pembelajaran (Soepartono, 2000: 5)

Dalam pola ini siswa belajar dari sumber belajar berupa orang dan sumber yang lain yang bersama-sama berfungsi dalam proses pembelajaran. Disini guru sudah tidak lagi memegang kendali. Kontrol terhadap kegiatan belajar dibagi bersama antara sumber manusia dan sumber lain yang dinamakan media pembelajaran. Dengan demikian media merupakan bagian integral dari seluruh kegiatan belajar.

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai media pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Fungsi media disini adalah untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar Cone of Experience dibawah ini.



Gambar 2. Cone Experience (Supriatna, 2009: 3)

Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran menurut Heinich dan Molenda (dalam Supriatna, 2009: 4) yaitu:

1. Teks
Merupakan elemen dasar bagi penyampaian suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
2. Media Audio
Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan, membantu meningkatkan daya tarik terhadap suatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau suara rekaman dan lainnya.
3. Media Visual
Media yang dapat memberikan rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.
4. Media Proyeksi Gerak
Termasuk didalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VDC dan DVD)
5. Benda-benda Tiruan/miniatur
Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat diraba dan disentuh oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik objek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
6. Manusia
Termasuk didalamnya guru, siswa, pakar/ahli, dibidang atau materi tertentu.

III. MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN JASMANI

Media atau alat peraga sangatlah dibutuhkan dalam proses pembelajaran, begitu pun dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh setiap sekolah, membuat guru pendidikan jasmani harus pintar membuat terobosan atau membuat suatu inovasi dalam pembelajaran, agar pembelajaran dapat terlaksana walaupun prasarana tidak menunjang. Kreativitas guru pendidikan jasmani sangatlah penting dalam terlaksananya proses belajar mengajar dan memanfaatkan sarana yang ada di sekolah.

Sebagai contoh pembelajaran lompat jauh, di sekolah tidak memiliki prasarana untuk lompat jauh. Guru harus memiliki inovasi pembelajaran agar pembelajaran teknik dasar lompat jauh dapat tersampaikan pada siswa. Misalnya, dengan menggunakan kardus sebagai rintangan untuk dilompati, sehingga setelah melakukan awalan siswa melakukan take off dengan melompati kardus yang diposisikan sedemikian rupa, kemudian gerakan melayang di udara dan melakukan landing. Hal itu merupakan salah satu contoh sederhana penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan tali sebagai tanda untuk tumpuan dimana tali

tersebut tingginya dibuat sedemikian rupa agar siswa dapat melompat setinggi-tingginya kemudian di depan diberi garis berupa kotak atau holahop yang diletakkan di depan tali dengan jarak tertentu. Siswa yang sudah melompati tali diharapkan mampu masuk pada kotak/holahop yang tersedia yang sudah diatur jaraknya. Semakin lama jarak kotak/holahop bisa semakin jauh, sehingga siswa termotivasi untuk masuk dalam kotak tersebut.

Dengan terbatasnya sarana dan prasarana tidak mengharuskan untuk meniadakan proses pembelajaran. Akan tetapi penggunaan media dapat memberikan solusi terhadap terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan juga dapat membuat siswa lebih cepat mengerti terhadap apa yang disampaikan oleh guru.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Media merupakan perangkat lunak yang bukan saja memuat pesan atau bahan ajar untuk disalurkan melalui alat tertentu tetapi juga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.
2. Media dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi atau bahan ajar dan dengan media pula siswa dapat lebih cepat mengerti tentang
3. materi yang diberikan oleh guru.
4. Media merupakan solusi terhadap terbatasnya sarana dan prasarana di sekolah sehingga proses pembelajaran pendidikan jasmani tetap berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar, 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [2] Bucher C.A. & Wurst D. 1995. Foundations of Physical Education and Sport. St. Louis-Missouri: Mosby Year Book.
- [3] Prihantono, Hariadi, 2006. Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (studi siswa kelas VII SMPN I Tanggulangin Sidoarjo). Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FIK UNESA
- [4] Soepartono, 2000. Media Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- [5] Supriatna, D. 2009. Pengenalan Media Pembelajaran. Jakarta: Pusat Pengembangan Dan Pembedayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak Kanak dan Pendidikan Luar Biasa