

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENJASKES PADA TINGKAT SMP

Apririsa

Universitas Negeri Malang

apririsa18@gmail.com

Abstrak: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan perlu adanya peningkatan, guna memperbaiki kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas ini umumnya sering dikaitkan dengan tinggi atau rendahnya prestasi atau hasil belajar peserta didik pada suatu mata pelajaran tertentu. Bahan ajar berperan penting dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif mempunyai pola pikir, perhatian, kemauan dan perasaan peserta didik pada proses belajar sehingga secara disengaja proses belajar dapat terjadi dan terkendali. Multimedia interaktif dapat digunakan pada proses pembelajaran disekolah salah satunya yaitu pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK).

Penelitian pengembangan ini bertujuan mengembangkan mata pelajaran PJOK dalam bentuk multimedia interaktif yang berisi materi PJOK, yang didalamnya terdapat berbagai konten yaitu teks, gambar, audio, video dan animasi. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di tingkat SMP dengan menggunakan langkah-langkah dari model pengembangan multimedia oleh Lee & Owen yang mana terdapat 5 langkah, langkah pertama analisis, kedua desain, ketiga pengembangan, keempat implementasi dan kelima evaluasi. Teknik analisis data pada proses penelitian pengembangan ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil analisis dari data para ahli diperoleh 79.80%, berdasarkan persentase yang diperoleh, multimedia interaktif yang dikembangkan masuk dalam kriteria cukup valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Hasil analisis data dari uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 85%, berdasarkan kriteria yang ditetapkan dapat diinterpretasikan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan masuk kriteria cukup valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Hasil analisis data dari uji coba kelompok besar diperoleh persentase 87.35% berdasarkan kriteria yang ditetapkan dapat diinterpretasikan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kriteria valid.

Kata kunci: multimedia interaktif, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK)

PENDAHULUAN

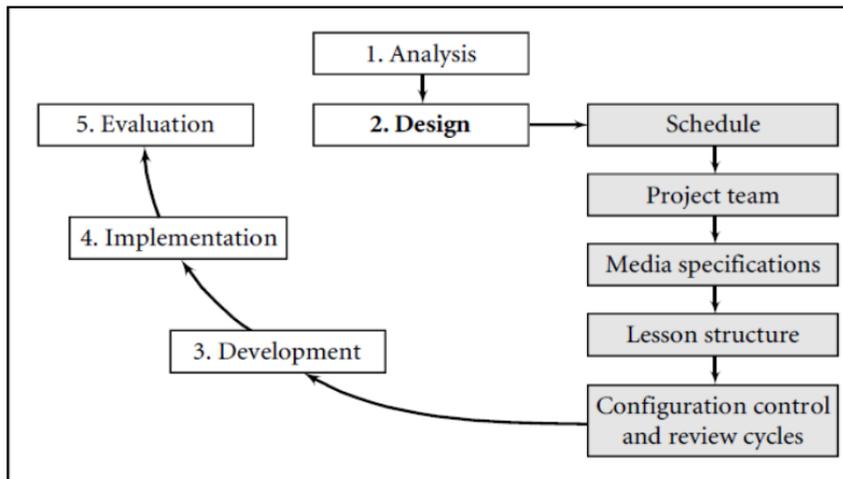
Dalam proses kehidupan manusia, dibutuhkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai pendidikan atau ilmu pengetahuan yang telah ditempuh. "Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan dan spesifik, proses dimana lingkungan

seseorang dengan sengaja dikelola (*managed*) agar ia dapat belajar atau melibatkan diri dalam perilaku yang spesifik dengan kondisi tertentu ataupun agar ia dapat memberikan respons terhadap situasi yang spesifik” (Dwiyoogo, 2010:3). Sedangkan menurut Setyosari (2001:14), menyatakan bahwa “pembelajaran adalah penyajian informasi dan aktivitas-aktivitas yang memudahkan si belajar untuk mencapai tujuan khusus belajar yang diharapkan. ” Penyajian informasi tersebut disajikan oleh guru secara langsung. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 159) “pembelajaran juga berarti meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan siswa. Kemampuan-kemampuan tersebut diperkembangkan bersama dengan pemerolehan pengalaman-pengalaman belajar sesuatu.” Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar orang dalam meningkatkan kemampuan afektif, kognitif, dan keterampilan. Di dalam pembelajaran terdapat beberapa tujuan yang harus dicapai. Menurut Dwiyoogo (2010:205) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah “untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan dengan cara memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan”. Pembelajaran yang akan dilaksanakan harus dirancang dengan baik dan tidak boleh sembarangan. Menurut Setyosari (2001:10), bahwa tujuan pembelajaran yang dirancang adalah “ingin membantu setiap orang (si belajar) mengembangkan diri secara optimal mungkin, menurut perkembangan individualnya masing-masing.” Perancangan pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Dwiyoogo (2010:205) usaha meningkatkan kualitas pembelajaran dilakukan.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) (2006:512) menjelaskan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek yaitu keterampilan gerak, berpikir kritis, sosial, penalaran, emosional, moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan, kebugaran jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Peserta didik menjadikan mata pelajaran PJOK di sekolah sebagai pelajaran yang dapat menghibur, karena tekanan yang mereka rasakan dalam mata pelajaran umum lain, sehingga guru dalam proses pembelajaran berjalan menyenangkan dan tidak membebani peserta didik. Sage (2005:1) dalam bukunya mengatakan bahwa pendidikan jasmani meliputi pembahasan tentang kesehatan, pengembangan keterampilan, karakter dan menyenangkan.

METODE

Dalam pengembangan ini, peneliti mengacu model pengembangan Lee & Owen yakni melakukan analisis produk yang akan dikembangkan di antaranya, wawancara guru pendidikan jasmani dan penyebaran angket untuk siswa; 2) mengembangkan produk awal; 3) validasi ahli meliputi dua ahli isi. Revisi produk awal berdasarkan evaluasi ahli; 4) uji coba lapangan meliputi uji kelompok kecil yang terdiri dari 10 subjek dan uji kelompok besar yang terdiri dari 30 subjek; 5) revisi produk meliputi revisi produk berdasarkan kegiatan uji coba kelompok kecil, revisi produk berdasarkan kegiatan uji kelompok besar, dan hasil akhir produk pengembangan dari hasil revisi produk akhir.



Gambar 1 Model pengembangan multimedia interaktif

(Sumber: Lee & Owen, 2004: 93)

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara guru pendidikan jasmani dan hasil evaluasi para ahli yang berupa saran serta masukan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data angket analisis kebutuhan untuk siswa, uji coba awal kelompok kecil, dan uji lapangan kelompok besar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif bersifat induktif yaitu suatu analisis yang diperoleh berdasarkan hasil data. Sedangkan teknik analisis kuantitatif bersifat deskriptif berupa persentase. Hasil analisis data ini akan menjadi dasar dalam penyempurnaan penelitian pengembangan ini. Pengolahan data menggunakan rumus sebagai berikut (Akbar & Sriwiyana, 2010: 211)

$$V = \frac{TSEV}{S\text{-max}} \times 100\%$$

S-max

Keterangan :

V : validitas

TSEV: total skor empirik validator

S-max: skor maksimal yang diharapkan.

Untuk mempermudah kesimpulan terhadap hasil analisis persentase tingkat kemenarikan produk pengembangan, ditetapkan kriteria penggolongan menurut Akbar dan Sriwiyana (2010:212) sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria Validitas Deskriptif

No	Persentase	Keterangan	Makna
1	86-100%	Sangat valid	Digunakan tanpa revisi
2	70-85%	Cukup valid	Digunakan dengan revisi kecil
3	60-69%	Kurang valid	Kurang layak digunakan
4	00-50%	Tidak valid	Tidak dapat digunakan

(sumber : Akbar dan Sriwiyana, 2010:212)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan pengembangan, hasil penelitian ini terdiri dari tiga aspek yaitu: 1) analisis kebutuhan; 2) pengembangan produk; 3) uji coba kelompok.

Analisis Kebutuhan (Wawancara dan Angket)

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru penjasorkes dapat disimpulkan bahwa penjaskes merupakan materi yang sulit dikuasai oleh siswa dan minat siswa cenderung kurang dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru pendidikan jasmani setuju apabila dikembangkan pembelajaran multimedia interaktif yang bervariasi dan menyenangkan. Berdasarkan data hasil analisis dari penyebaran angket untuk siswa diketahui bahwa 73,33% siswa senang dalam pembelajaran olahraga, siswa mengutarakan bahwa 60,34% materi disajikan dalam bentuk permainan, dan 70% siswa setuju dikembangkannya pembelajaran.

Pengembangan Produk

Pengembangan produk ini dilakukan dengan evaluasi dari ahli. Evaluasi ahli terhadap produk ini terdiri atas dua subjek yaitu ahli isi 1 dan ahli isi 2. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa dari keseluruhan hasil evaluasi oleh dua subjek yaitu memperoleh hasil “baik” sehingga pengembangan pembelajaran PJOK dapat digunakan untuk siswa SMP.

Uji Coba Lapangan

Kegiatan uji lapangan dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10

subjek penelitian. Hasil analisis data uji coba kelompok kecil diperoleh 85% dengan keterangan “baik sekali” sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar tersebut dilakukan oleh 30 subjek. Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 30 subjek penelitian. Hasil analisis data uji coba kelompok besar diperoleh 87,35% dengan keterangan “baik sekali” sehingga pengembangan pembelajaran multimedia interaktif dapat digunakan untuk siswa kelas SMP.

Hasil Revisi Produk

Berdasarkan evaluasi ahli dan uji coba lapangan, maka terjadi perubahan pada produk pengembangan. Hasil dari perubahan produk tersebut berupa materi yang ditambah pembahasannya. Di dalam multimedia interaktif tersebut terdapat gambar-gambar yang menarik dari variasi pembelajaran tersebut. Secara garis besar perubahan pada produk pengembangan berdasarkan evaluasi ahli yaitu Gambar diperjelas dan diganti menjadi gambar siswa yang sedang olah raga, *layout* gambar yang berada di sebelah kiri di pindah di sebelah kanan agar tidak mengganggu pembaca dan tulisan jelas. Gambar pembelajaran 1 -4 lebih diperjelas, pembelajaran menimang bola dengan telapak tangan dihilangkan, Pada pembelajaran 1 tambahkan frekuensi melakukan timang bola selain itu nilai afektif siswa akan muncul jika ada interaksi dengan siswa yang lain, pada pembelajaran 1 -4, cek tujuan pembelajaran berapa lama atau berapa kali pertemuan untuk terampil, pada pembelajaran 6, lebih diperjelas berapa lama penambahan waktu yang dilakukan, tambahkan lampiran yang berisi instrumen keterampilan *service* bawah bolavoli, dan ditambahkan form penilaian proses, kalimat pada langkah kegiatan terlalu singkat, jelaskan secara rinci di setiap poinnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian awal (analisis kebutuhan berupa wawancara guru pendidikan jasmani dan angket siswa diperoleh bahwa dibutuhkan pengembangan pembelajaran multimedia interaktif dapat digunakan untuk siswa SMP. Setelah itu peneliti mengembangkan produk tersebut. Pengembangan produk di evaluasi oleh dua ahli. Dari kedua ahli tersebut memperoleh hasil “baik” sehingga pengembangan multimedia interaktif dapat di uji cobakan. Uji coba lapangan dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba lapangan diperoleh hasil “baik sekali” sehingga pengembangan multimedia interaktif dapat digunakan untuk siswa SMP.

Berdasarkan pengembangan produk yang dikembangkan melalui uji ahli dan uji lapangan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa keseluruhan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan untuk siswa

SMP. Produk pengembangan yang dihasilkan mempunyai beberapa kelebihan. Spesifikasi produk yang telah dikembangkan yaitu pembelajaran bola volly, pembelajaran sepak bola, pembelajaran bola basket, dan pembelajaran tenis meja. Keempat pembelajaran tersebut mudah dan bisa dilakukan untuk siswa SMP. Selain itu, terdapat langkah-langkah serta gambar yang menunjang sehingga pembelajaran semakin mudah dipahami. Kelebihan lain produk yang dikembangkan ini yaitu produk berupa multimedia interaktif, dilengkapi dengan uraian tujuan, sarana dan prasarana yang digunakan, serta langkah kegiatan, gambar yang disajikan menarik, keterangan gambar, serta warna dan gambar *layout* yang menarik pula sehingga lebih mudah untuk dimengerti dan lebih menarik untuk dipelajari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pada pengembangan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pembelajaran multimedia interaktif PJOK ini dibutuhkan oleh guru dan siswa. Produk yang telah dikembangkan digunakan untuk guru maupun siswa berdasarkan uji produk terhadap evaluasi ahli.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu: 1) saran pemanfaatan yakni perlu dipertimbangkan situasi dan kondisi sarana dan prasarana yang ada, bagi siswa multimedia pembelajaran interaktif ini sebaiknya dibaca dan dipelajari terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai, bagi guru olahrag seharusnya memberikan materi secara bertahap dan dengan pembelajaran yang menarik; 2) Saran diseminasi yakni sebelum multimedia interaktif ini disebarluaskan, produk di evaluasi oleh ahli yang berguna untuk penyempurnaan produk dan produk harus disosialisasikan kepada guru pendidikan jasmani agar guru pendidikan jasmani dapat menerapkan pembelajaran yang telah dikembangkan kepada siswa; 3) Saran pengembangan lebih lanjut yakni untuk subjek penelitian dilakukan pada subyek yang lebih luas lagi sebagai uji coba kelompok, kegiatan penelitian biasa dilakukan di sekolah-sekolah lain yang memiliki kesamaan dengan subyek penelitian, dan dalam menyebarkan pengembangan produk, sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini dievaluasi kembali dan diuji keefektivitasnya agar produk lebih sempurna dan bermanfaat untuk masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

BSNP. 2006. Standar Isi Sekolah Menengah Atas/ Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: Depdikbud.

- Dwiyogo, W.D. 2010. *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Wineka Media.
- Sarifudin, A. 1976. *Olahraga Pendidikan di Sekolah Dasar Jilid Pertama*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Setyosari, P. 2001. *Rancangan Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Malang: Elang Emas.
- Sujanto, A. 1982. *Psikologi Perkembangan*. Aksara Baru: Jakarta.
- Winarno. M.E. 2006. *Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan.