



Efektivitas Media Pembelajaran melalui Website dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Menengah Pertama

Al ilham

Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan

Universitas Negeri Gorontalo

Kontak Penulis: alilham@ung.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan materi pembelajaran berbasis website dan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK khususnya fokus materi permainan bola kecil dengan menggunakan model PBL pada kelas VII.3 SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan sasaran khusus siswa kelas VII.3 SMP Negeri 11 Kota Bengkulu yang berjumlah 39 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, siklus pertama dilaksanakan pada pertemuan 1 dan 2, dan siklus kedua dilaksanakan pada pertemuan 3 dan 4. Setiap siklus meliputi empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Untuk mengumpulkan data penelitian digunakan tiga instrumen, antara lain lembar observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Data kualitatif yang diperoleh dari instrumen tersebut dianalisis dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII.3 SMP Negeri 11 Kota Bengkulu sudah menunjukkan peningkatan ketika menggunakan model PBL, terbukti dari hasil kondisi awal, siklus I, dan siklus II.

Kata Kunci: Permainan Bola Kecil, Media Pembelajaran, Model Pembelajaran PBL

ABSTRACT

The aim of this research is to test the effectiveness of website and video-based learning materials on student learning outcomes in PJOK subjects, especially the focus on small ball games using the PBL model in class VII.3 of SMP Negeri 11 Bengkulu City. This research is classroom action research with a specific target of students in class VII.3 of SMP Negeri 11 Bengkulu City, totaling 39 students. This research consisted of two cycles, the first cycle was carried out at meetings 1 and 2, and the second cycle was carried out at meetings 3 and 4. Each cycle included four stages of research, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. Three instruments were used to collect research data, including observation sheets, written tests and documentation. Qualitative data obtained from the instrument was analyzed using percentages. The research results show that the learning outcomes of class VII.3 students at SMP Negeri 11 Bengkulu City

have shown improvement when using the PBL model, as evidenced by the results of the initial conditions, cycle I and cycle II.

Keywords: *small ball game, Learning model, instructional media*

Pendahuluan

Model pembelajaran PBL memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menempatkan siswa sebagai agen aktif dalam proses pembelajaran, mempersiapkan mereka untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang mandiri dan berpikiran kritis dalam masyarakat yang terus berubah. Model pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan yang menekankan pada peran aktif siswa dalam proses pembelajaran (Sarifudin & Evendi, 2018). Siswa didorong untuk melakukan penelitian, menghubungkan teori dengan praktik, dan mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Menurut (Suherlan, 2019) dalam konteks pengajaran permainan bola kecil oleh guru pendidikan jasmani dan olahraga, lebih sering materi disampaikan melalui penjelasan dan demonstrasi, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk benar-benar memahami konsep yang diajarkan.

Guru memiliki opsi untuk memperkaya pembelajaran dengan menggunakan media visual seperti gambar atau menerapkan model pembelajaran yang memanfaatkan alat bantu pendidikan. Dalam konteks ini, demonstrasi keterampilan gerak dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan model dan alat pembelajaran. Pendekatan PBL ini menekankan partisipasi aktif siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran, sehingga semua siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang bermakna.

Kurangnya partisipasi siswa di kelas dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka, yang bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti persiapan, motivasi, dan minat belajar. Untuk meningkatkan partisipasi siswa, guru perlu menciptakan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti website dan video pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar siswa dan secara langsung memengaruhi partisipasi mereka di kelas.

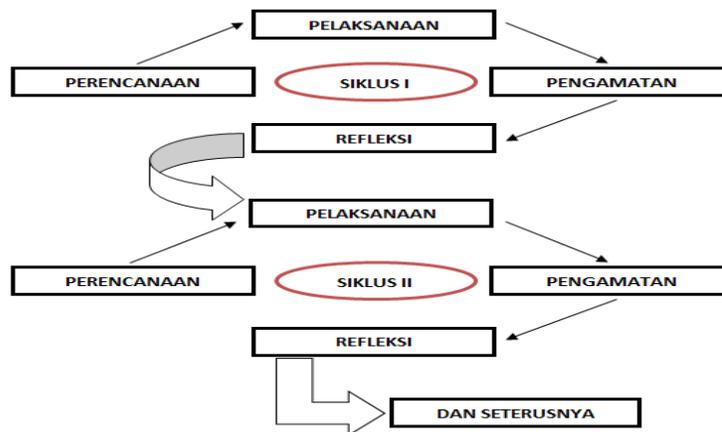
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar mereka. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti media pembelajaran melalui website dan video, diharapkan dapat mempersiapkan siswa dengan baik sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Ini akan membantu meningkatkan kesiapan siswa dalam memahami materi dan mengatasi masalah dalam penerapan PBL di kelas. Pembelajaran di lingkungan sekolah dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas, menyediakan materi pelajaran yang sesuai, dan menggunakan metode pengajaran yang efektif. Asesmen juga dilakukan untuk mengukur kemajuan pembelajaran siswa.

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VII.3 SMP Negeri 11 Kota Bengkulu belum mencapai nilai kelulusan minimal (KKM) pada materi permainan bola kecil. Kekurangan pemahaman tentang latihan yang diperlukan untuk meningkatkan permainan bola kecil menjadi salah satu penyebabnya. Dari 39 siswa yang diamati, hanya sekitar 34% yang berhasil mencapai nilai kelulusan minimal, sementara sisanya masih di bawah KKM. Hal ini menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tersebut.

Metode

Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan partisipatif di mana peneliti terlibat secara aktif dalam semua tahap penelitian, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan. Dilakukan di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu, pada semester II tahun ajaran 2022/2023, dari bulan April hingga Mei 2022. Siswa kelas VII.3 SMP Negeri 11 Kota Bengkulu, sebanyak 39 siswa (20 laki-laki dan 19 perempuan), menjadi partisipan penelitian.

Model penelitian tindakan kelas digunakan untuk mengatasi tantangan praktis dalam pengajaran sehari-hari. Dengan pendekatan ini, penelitian ini bertujuan untuk menemukan strategi dan solusi efektif. Model penelitian dikembangkan berdasarkan model Kemmis dan MC Taggart, yang telah dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah pembelajaran di kelas dengan efektif, untuk meningkatkan pengalaman pendidikan bagi guru dan siswa. Prosesnya melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi terhadap keseluruhan pengalaman pembelajaran.



Gambar 1. Alur PTK

Pengumpulan data untuk studi ini menggunakan metode kuantitatif dan alat pengumpulan data seperti lembar kerja siswa, ujian tertulis, dan dokumentasi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam konteks Pendidikan Jasmani, khususnya pada mata pelajaran permainan bola kecil untuk siswa kelas VII.3 di SMPN 11 Kota Bengkulu. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Jasmani saat menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). Untuk mencapai tujuan tersebut, pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan. Secara spesifik, persentase kemampuan siswa dalam menjawab ujian tertulis diukur sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran dilakukan. Proses analisis data mencakup presentasi data dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasilnya. Rata-rata nilai ujian tertulis dihitung dengan cara menjumlahkan nilai siswa dan membaginya dengan jumlah siswa dalam kelas.

\bar{X} = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah semua nilai siswa

ΣN = Jumlah siswa

Terdapat dua pendekatan yang berbeda dalam mengukur prestasi belajar, yaitu secara individu dan kelompok. Sesuai dengan standar yang ditetapkan untuk proses pengajaran, seorang siswa dianggap telah mencapai "belajar tuntas" saat mereka mencapai skor 80% atau lebih tinggi. Begitu pula, dalam konteks kelas, istilah "belajar tuntas" diberlakukan ketika minimal 80% siswa dalam kelas mencapai tingkat penguasaan materi sebesar atau lebih dari 80%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kategori Ketuntasan Belajar

Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa	
90-100 %	Sangat Tinggi
80-89 %	Tinggi
70-79 %	Sedang
60-69 %	Rendah
0-59 %	Sangat Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini terutama mengandalkan pengumpulan data melalui observasi, dengan fokus pada penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dalam konteks pendidikan. Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi dan bertanggung jawab atas proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran PJOK, khususnya dalam materi permainan bola kecil. Pengamatan hasil belajar siswa menggunakan tes tertulis dilakukan untuk mengevaluasi tingkat keterlibatan siswa pada setiap siklus pembelajaran.

Data observasi dikumpulkan dari dua sumber, yaitu pengamatan langsung saat praktik lapangan menggunakan tes formatif untuk menilai keterampilan siswa dalam menerapkan model PBL, serta evaluasi dampak dari penerapan pendekatan ini terhadap hasil belajar siswa dalam materi permainan bola kecil. Data tes tertulis juga dikumpulkan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan PBL.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pada Pra Siklus

No.	Keterangan	Frekuensi (Orang)	Persentase (%)	Keterangan
1	Tuntas	13	33	33% termasuk kategori ketuntasan Sangat Rendah
2	Tidak Tuntas	26	67	
Jumlah		39	100	
Rata-rata Nilai		75		

Data tabel menunjukkan bahwa sebelum menerapkan model Problem Based Learning, rata-rata jumlah siswa yang mencapai tingkat ketuntasan belajar adalah 75 siswa. Dari 39 siswa yang berhasil menyelesaikan materi Permainan bola kecil sebelumnya, hanya 13 siswa (33%) yang memenuhi kriteria ketuntasan dengan nilai di atas KKM (≥ 80). Hal ini menandakan bahwa pada tahap prasiklus klasikal, sebagian kecil siswa mencapai tingkat ketuntasan yang memuaskan,

sedangkan 26 dari 39 siswa (67%) belum mencapai target persentase 80% siswa mencapai hasil belajar di atas KKM pada proses pembelajaran materi PJOK permainan bola kecil.

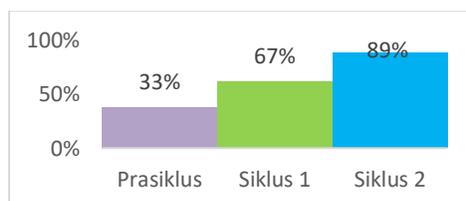
Pada awal siklus I, evaluasi hasil belajar siswa dilakukan berdasarkan persentase ketuntasan. Ditemukan bahwa 67% siswa berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan, sementara 33% siswa lainnya masih mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami materi dan penjelasan yang disampaikan guru di kelas, sehingga mereka kesulitan menerapkan konsep Permainan bola kecil saat praktik di lapangan. Contohnya, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam melakukan shadow atau latihan bayangan untuk memperkuat footwork mereka. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindak lanjut pada siklus II.

Dalam fase siklus II, terjadi peningkatan persentase ketuntasan siswa dengan rata-rata nilai mencapai 85. Persentase siswa yang berhasil menyelesaikan tugas meningkat dari 67% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II, sementara hanya 12% siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan. Hasil ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan kinerja siswa setelah penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel hasil tes tertulis siklus 2:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Tertulis Pada Siklus 2

No.	Keterangan	Frekuensi (Orang)	Persentase (%)
1	Tuntas	35	89
2	Tidak Tuntas	4	11
Jumlah		39	100
Rata-rata Nilai		85	

Data yang disajikan dalam tabel dengan jelas menunjukkan bahwa selama siklus kedua, sebagian besar siswa menunjukkan kemajuan dalam pembelajaran mereka. Dengan persentase sebesar 89%, atau setara dengan 35 dari 39 siswa, berhasil mencapai tingkat ketuntasan belajar. Ini menunjukkan bahwa pada siklus 2, siswa berhasil mencapai Nilai Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80% atau lebih. Bahkan, target yang ditetapkan, yaitu 80% siswa mencapai nilai di atas KKM, telah tercapai. Hanya 11% a yang belum mencapai tingkat ketuntasan belajar. Hasil ini sesuai dengan target yang ditetapkan, di mana 80% peserta didik memperoleh nilai tuntas di atas KKM. Dari total 39 peserta didik, 35 berhasil mencapai tingkat pencapaian "tuntas". Oleh karena itu, tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dengan tidak adanya masalah yang dijumpai pada prasiklus dan Siklus 1 di Siklus 2, penelitian ini dianggap berhasil. Peningkatan hasil ketuntasan peserta didik dalam belajar materi Permainan bola kecil dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Diagram ketuntasan hasil belajar

Pembahasan

Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku yang terjadi pada individu setelah proses pembelajaran. Kolaborasi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar yang tinggi (Mutiaramses et al., 2021). Konsep yang dimiliki oleh individu merupakan hasil dari proses pembelajaran dan menjadi dasar dalam memecahkan masalah

serta mengetahui aturan yang relevan (Suarim & Neviyarni, 2021).

Berdasarkan penelitian oleh Parasamya & Wahyuni (2017), terjadi peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus III. Peningkatan tersebut meliputi penguasaan individu dan klasikal, keterlibatan guru dan siswa, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) terbukti berhasil meningkatkan minat dan antusiasme siswa serta keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Studi lain oleh Prayogi & Asy'ari (2018) menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam setiap siklusnya telah memberikan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, khususnya dalam materi Permainan bola kecil. Setiap siklus dilakukan penyesuaian untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Siklus pertama menggunakan PBL dalam pembelajaran materi tersebut, namun masih terdapat kekurangan dalam hasil belajar. Siklus berikutnya dilakukan dengan memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan, mendorong siswa yang cepat tanggap untuk membantu teman, memodifikasi modul ajar, mengatasi siswa yang mengganggu, dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Upaya lanjutan mencakup identifikasi gaya belajar siswa sebelum perancangan pembelajaran, dengan mengambil data dari guru Bimbingan Konseling atau melalui asesmen diagnostik.

PENUTUP

Simpulan

Setelah melalui dua siklus kegiatan pembelajaran dan analisis yang teliti, beberapa kesimpulan dapat diambil. Pertama, implementasi media pembelajaran melalui website dengan model pembelajaran berbasis masalah memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran PJOK. Hal ini terbukti dari peningkatan penguasaan siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya. Kedua, penggunaan media pembelajaran melalui website dengan model pembelajaran berbasis masalah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Terlihat dari respon siswa yang menunjukkan ketertarikan dan keterikatan mereka pada model pembelajaran tersebut. Akibatnya, siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan praktik, termasuk praktik langsung di lapangan.

Daftar Pustaka

- Mutiaramses, S. N., & Murni, I. (2021). Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 06, 43–48.
- Parasamya, C. E., & Wahyuni, A. (2017). Upaya peningkatan hasil belajar fisika siswa melalui penerapan model pembelajaran problem based learning (pbl). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika*, 2(1), 42–49.
- Prayogi, S., & Asy'ari, M. (2018). Implementasi Model PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Prisma Sains*, 1, 79–87.
- Sarifudin, & Evendi, H. (2018). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Penjas Siswa Kelas Viiasmpn 4 Kragilan Menggunakan Model Problem Based Learning. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(10), 1063–1077.
- Suarim, B., & Neviyarni. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik Biasri. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83.
- Suherlan, E. (2019). Pengaruh Perbandingan Antara Model Pembelajaran Direct Instruction Dengan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Backhand Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(5), 1137. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i5.7871>