

Media interaktif sebagai optimalisasi pemahaman materi permainan bola tangan

Adi Sumarsono^{1*}, Anisah Anisah², Iswahyuni Iswahyuni³

¹ Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus. Jalan Kamizaun Mopah Lama, Merauke, Indonesia

² SMP Negeri 2 Merauke. Jalan Brawijaya Mopah Baru, Merauke, Indonesia

³ SD Negeri Kejapanan I. Jalan Raya Kejapanan, Gempol, Pasuruan, Indonesia

* Corresponding Author. Email: adi@unmus.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media interaktif sebagai cara meningkatkan pemahaman siswa sekolah menengah untuk materi pengenalan permainan bola tangan. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang meliputi tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*action*), tahap observasi (*observation*), dan tahap refleksi (*reflection*). Siklus penelitian terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Tehnik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan pengamatan di lapangan (observasi), wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan penilaian yang meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Analisis data yang digunakan adalah deskripsi kualitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) pemahaman siswa terhadap pengenalan yang meliputi tujuan permainan (afektif, kognitif dan psikomotor), unsur dan indikator dalam permainan, teknik dasar permainan bola tangan, alat yang digunakan dalam permainan, durasi permainan dan peraturan pelaksanaan permainan dari pra siklus ke siklus I meningkat mencapai 9%, (2) pencapaian peningkatan pemahaman siswa pada siklus I dan siklus II mencapai 34% (3) efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan media interaktif masuk dalam kategori "baik". Bola tangan diajarkan kepada siswa sekolah berdasarkan kompetensi dasar permainan bola besar, pada penelitian ini bola tangan masih belum dikenalkan pada materi sebelumnya, untuk itu penggunaan media sangat dianjurkan selain memberi penekanan pada teori juga memberikan gambaran dasar serta praktek langsung sebagai jenis aktivitas gerak yang menunjang pendidikan jasmani di sekolah.

Kata Kunci: media interaktif, bola tangan.

Interactive media as understanding optimization handball game

Abstract

This study aimed at improving the understanding of the introduction and effectiveness of interactive media on the introduction of handball games to middle school students. This research was Classroom Action Research includeing steps such as planning, implementation, action, and reflection phases. The research cycle consisted of two cycles, each cycle consisting of two meetings. Data collection techniques were carried out by observing, interviewing and documenting. The instruments were assessment instruments covering affective, cognitive and psychomotor aspects. Analysis of the data used is a qualitative description. The results of this study were (1) students' understanding of the introduction that includes the objectives of the game (affective, cognitive and psychomotor), elements and indicators in the game, the basic techniques of handball games, the tools used in the game, the duration of the game and the rules for implementing the game from pre-cycle to the first cycle increased to 9%, (2) the achievement of increased understanding of students in the first cycle and second cycle reached 34% (3) the effectiveness of physical education learning using interactive media included in the "good" category. The hand ball is taught to school students based on the basic competencies of large ball games, in this study handball has not been introduced to the previous material, for that the use of media is highly recommended in addition to emphasizing the theory as well as providing a basic picture and direct practice as a type of motion activity that supports education physical at school.

Keywords: interactive media, handball

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 secara Nasional mulai tahun 2017 sudah diberlakukan di seluruh Indonesia. Diberlakukannya K13 pada Sekolah di seluruh Indonesia, mengindikasikan semua elemen yang ada disekolah sudah siap mengimplementasikannya, termasuk kemampuan guru, media pembelajaran dan tujuan jelas yang hendak dituju dalam setiap pendidikan dalam mata pelajaran. Tujuan dari pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Profesi guru dituntut profesional selaras dengan tuntutan kurikulum dan hasil belajar siswa. Kajian materi sesuai dengan K13 dari mata pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama ditentukan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI/KD).

Ruang lingkup dari mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk jenjang SMP pada semester satu terdapat tujuh kegiatan, pada Kompetensi Dasar 1.1 adalah permainan olahraga yang meliputi permainan bola besar. Materi permainan bola besar yang telah diajarkan oleh guru berdasarkan pengamatan di lapangan berulangunya materi permainan yang sudah bisa dan biasa dilakukan pada tingkatan kelas yang berbeda. Hal ini dikarenakan beberapa faktor diantaranya karena pengetahuan guru sendiri, media sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah serta kepraktisan mengajar yang statis mengacu pada pelajaran tahun sebelumnya. Media interaktif efektif digunakan sebagai media penunjang pemahaman siswa dalam mengenalkan dan mengajarkan salah satu cabang olahraga. Berulangunya materi yang selalu diulang pada setiap tingkatan akan membawa dampak negatif dari peserta didik dan juga terbatasnya kreativitas guru mata pelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas VIII E yang berada di SMP Negeri 2 Merauke, didapatkan informasi bahwa *pertama*, siswa sangat menyenangi jenis olahraga permainan tim *kedua*, siswa merasa perlu untuk diperkenalkan jenis dan nama cabang olahraga baru yang bisa dipelajari pada permainan bola besar. Sedangkan berdasar observasi dan wawancara dengan guru PJOK, ditemui fakta bahwa guru masih belum memaksimalkan peran teknologi guna menunjang media pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif. Hal ini sebenarnya dapat memacu guru dengan diberikannya jam pelajaran PJOK yang terdiri dari tiga jam pelajaran melebihi jam pelajaran pada kurikulum sebelumnya. Berdasarkan dari hal tersebut maka dilakukan penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dari pengenalan permainan bola besar khususnya pada pengenalan permainan bola tangan. Selain itu dalam penelitian ini menggunakan media interaktif dalam bentuk teori dan praktek sesuai dengan materi permainan bola tangan.

Olahraga merupakan segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta, mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2003 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN), ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan: (1) olahraga pendidikan, (2) olahraga rekreasi, dan (3) olahraga prestasi. Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Teratur dan berkelanjutan dapat diartikan sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan, berawal dari jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA, sehingga pengetahuan, keterampilan, kepribadian, kesehatan, dan kebugaran jasmani anak dapat sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Ruang lingkup materi pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama meliputi: (1) permainan dan olahraga, (2) aktivitas pengembangan, (3) aktivitas senam, (4) aktivitas ritmik, (5) aktivitas air, (6) pendidikan luar kelas, dan (7) kesehatan. Materi-materi di atas disajikan dalam bentuk proses materi pelajaran dan disampaikan setiap pertemuan/minggunya sesuai dengan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan oleh guru PJOK.

Diantara materi pelajaran PJOK yang ada, materi permainan dan olahraga merupakan salah satu materi yang disukai oleh peserta didik, hal ini karena suasana yang dibangun sangat menarik dan menantang. Permainan dan olahraga merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dengan tujuan untuk meningkatkan derajat sehat, kebugaran, dan keterampilan anak. Permainan tersebut terdiri atas, permainan bola besar dan bola kecil. Permainan bola besar seperti sepakbola, bola basket, bola tangan, bola keranjang, dan bola voli. Sementara permainan bola kecil seperti, tenis meja, tenis lapangan, kasti, *rounders*. Sebagai seorang guru pendidikan jasmani yang profesional, peran guru dalam menguasai dan menyampaikan materi pembelajaran sangatlah vital. Hal ini berkaitan dengan profesi yang dimiliki sebagai guru PJOK harus mampu memiliki wawasan yang luas dalam bidang keolahragaan. Berbagai macam permainan yang ada, terdapat sebuah permainan yang tidak kalah menarik dan menantang dibandingkan dengan permainan seperti sepakbola, bola basket dan bola voli yang sering diajarkan oleh guru penjas dalam proses pembelajaran, yaitu permainan bola tangan.

Setiap pembelajaran yang diajarkan oleh guru dikelas menggunakan media. Macam dan beragamnya media yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi bertujuan hanya untuk menjembatani perantara antara materi, pembahasan, guru dan siswa. Media yang digunakan oleh guru banyak macam dan ragamnya. Hal ini dapat dilihat dalam penyampaian materi teori dan praktek seorang guru mengusahakan menggunakan media yang beragam. Media pembelajaran dapat digolongkan dalam beberapa macam, akan tetapi pada intinya media dapat di golongkan menjadi media audio, media visual dan media gabungan dari keduanya (Sumarsono & Sianturi, 2018).

Penyampaian materi dari guru kepada siswa peran media sangat diperlukan guna untuk memaksimalkan materi. Media adalah merupakan salah satu faktor dari luar yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran (Hanum, 2013). Pentingnya media digunakan dalam pembelajaran dapat memfalsifikasi guru sebagai sumber informasi dalam proses penyampaian. Media merupakan sarana penyampai pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan (Manhnun, 2012). Seringnya pengertian media yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi maka sering juga media disamakan dengan alat. Penggunaan media alat bantu dapat meningkatkan komunikasi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran (Toufik, Dewi, & Widiyatmoko, 2014). Proses pembelajaran pendidikan jasmani sering dilakukan proses pembelajaran praktek dilapangan. Penyampaian materi dalam bentuk gerak dilapangan merupakan salah satu tujuan dari pendidikan jasmani dalam memfasilitasi siswa mencapai kebugaran serta mencapai tujuan pendidikan secara umumnya. Peran media dalam pembelajaran pendidikan jasmani utamanya dalam pembelajaran praktek dilapangan juga diharapkan dapat menunjang tujuan khusus dari pelajaran pendidikan jasmani. Seorang pendidik pada setiap mata pelajaran wajib memahami konsep pendidikan dalam bentuk mengimplementasikan proses pembelajaran melalui penggunaan media yang komprehensif (Wuryanti & Kartowagiran, 2016).

Peran media pembelajaran utamanya media yang dilakukan dalam materi teori dikelas juga tidak kalah pentingnya. Proses pembelajaran pendidikan jasmni dilakukan dikelas, karena tuntutan materi dan juga dikarenakan kondidi lapangan yang terkendala cuaca, misalnya hujan. Peran media dalam mengajarkan siswa dikelas dapat disusun dalam bentuk interaktif. Media interaktif dikelas disusun sedemikian rupa guna pencapaian materi pembelajaran yang sesuai dengan capaian yang sudah dipaparkan oleh kurikulum. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam bentuk interaktif dapat meningkatkan pemahaman dari suatu materi dan lebih jauh dapat meningkatkan prestasi belajar (Hamzah, 2015).

Media Interaktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dalam penelitian ini secara khusus substansinya adalah mengenalkan tentang jenis cabang olah raga Bola tangan kepada siswa. Materi Bola tangan di kembangkan dari materi permainan bola besar yang sudah diarahkan pada silabus sekolah. Media interaktif yang disusun dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi permainan bola tangan, disusun dalam bentuk audio visual yang dapat dijelaksn secara runtut mulai awal hingga akhir. Media interaktif pada sisi terakhir terdapat evaluasi dari materi yang sudah dijelaskan sebelumnya yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan yang sudah disediakan jawab di dalam media

tersebut. Adapun kemenarikan dari media interaktif siswa dapat di libatkan dalam partisipasi menjawab pertanyaan tersebut. Media interaktif yang disusun dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan bola tangan ini melibatkan media audio dan visual serta penggabungan dari keduanya. Penggunaan Media Audio Visual dapat meningkatkan ketuntasan hasil pembelajaran, hal ini dikarenakan pencernaan komunikasi yang tersimpan dalam otak akan bertahan lebih lama jika dapat dilihat dengan mata dan bersamaan dapat didengar oleh telinga sekaligus dipraktekkan sesuai dengan apa yang dilihat dan didengar (Sumarsono & Anisah, 2018).

Implementasi dari media interaktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan bola tangan diimplementasikan di pelajaran siswa sekolah menengah. Secara khusus dari implementasi media interaktif dapat difahami oleh siswa, secara waktu pembelajaran dapat di lakukan secara efektif. Media visual dapat digunakan dalam proses pembelajaran pemahaman siswa yang efektif dan efisien (Hilmi, 2016). Hal yang menjadi titik tolak dari kegiatan implementasi media interaktif ini diperkuat oleh (Muttaqien, 2017) bahwa hasil penelitian eksperimen dalam pembelajaran, menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual lebih meningkat dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Penggunaan Media pembelajaran yang berlangsung terus-menerus dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada setiap masing-masing individu (Sediyani, Yufiarti, & Hadi, 2017).

Teknik dasar permainan bola tangan adalah bentuk dan pola permainan bola tangan dapat dikatakan merupakan modifikasi dari permainan sepak bola dan bola basket. Disebut demikian menurut Agus Mahendra (2000, p.6) karena keterampilan teknik dasar ketika memainkan bola dengan tangan lebih menyerupai teknik basket, yang terdiri dari *passing, dribbling, shooting*. Selain itu selama permainan berlangsung, kegiatan permainan dalam permainan bola tangan juga lebih banyak terjadi di sekitar daerah bertahan. Pihak penyerang berusaha dengan segala keterampilannya serta dengan macam-macam taktik berusaha untuk mencetak gol ke gawang lawan (Ridwan Haris, 1986, p. 11). Sedangkan lapangan permainan serta bentuk-bentuknya lebih mirip lapangan sepak bola, terdiri dari gawang berjaring, serta daerah-daerah yang dibatasi oleh peraturan yang membatasi peluang gerak pemain, termasuk mekanisme permainannya.

Pada umumnya permainan bola tangan berjalan dengan tempo yang cepat. Sehingga diperlukan keterampilan yang mendukung dalam permainan ini. Peraturan Permainan Bola Tangan yang umum dimainkan ada dua, yaitu: bola tangan dengan 11 pemain yang dilakukan di lapangan terbuka (*outdoor*) dan bola tangan dengan 7 orang pemain (*indoor* atau *outdoor*). Bola tangan dengan 7 orang pemain lebih berkembang dan telah dipertandingkan dalam olimpiade (*olympic games*). Dalam mempelajari sesuatu yang kompleks termasuk mempelajari suatu cabang olahraga, sebaiknya dimulai dari awal atau hal-hal yang bersifat mendasar. Demikian pula dalam mempelajari permainan bola tangan ini. Anak-anak (peserta didik) harus mulai belajar dari hal-hal yang sifatnya mendasar. Untuk dapat mengajarkan, mengarahkan, menuntun atau memberikan petunjuk, walaupun masih bersifat sederhana.

Peraturan merupakan sebuah tatanan, petunjuk, kaidah atau ketentuan yang dibuat melalui kesepakatan untuk mengatur sebuah organisasi atau aktivitas yang dilakukan oleh kelompok manusia. Sama halnya dengan aktivitas olahraga, setiap cabang olahraga tentunya memiliki aturan yang mendasar untuk dapat menjalankan sebuah permainan. Menurut Ridwan Haris (1986, p. 55) pada olahraga bola tangan terdapat peraturan permainan, yang terkait dengan: (1) lapangan permainan, (2) bola, (3) pemain, (4) lama permainan, (5) memainkan bola, (6) sikap terhadap lawan, (7) daerah gawang, (8) penjaga gawang, (9) terjadinya gol, (10) lemparan ke dalam, (11) lemparan penjuru, (12) lemparan gawang, (13) lemparan bebas, (14) lemparan pinalti, (15) lemparan wasit, (16) cara melakukan lemparan, (17) wasit, sekretaris dan pencatat waktu. Sementara itu *International Handball Federation* (IHF), lebih rinci memberikan pedoman mengenai peraturan permainan bola tangan (*rules of the game*) sebagai berikut: (1) *playing court*, (2) *playing time, final signal and time-out*, (3) *the ball*, (4) *the team, substitutions, equipment, player injury*, (5) *the goalkeeper*, (6) *the goal area*, (7) *playing the ball, passive play*, (8) *fouls and unsportsmanlike conduct*, (9) *scoring*, (10) *the throw-off*, (11) *the throw-in*, (12) *the goalkeeper throw*, (13) *the free throw*, (14) *the 7-meter throw*, (15)

general instructions for the execution of the throw (throw-off, throw-in, goalkeeper throw, free throw and 7-meter throw), (16) the punishments, (17) the referees, (18) the timekeeper and the scorekeeper. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk memberikan dasar mengenai peraturan cabang olahraga bola tangan kepada siswa dalam proses belajar mengajar, harus diberikan dengan cara yang sederhana. Hal ini ditujukan agar siswa tidak mengalami kebingungan dan mudah untuk mempelajari apa yang dipelajari. Oleh karena itu peraturan-peraturan yang ada dapat disesuaikan dengan apa yang hendak diajarkan.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran PJOK oleh guru sangatlah beragam. Keberagaman jenis media dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan oleh guru. Media interaktif adalah salah satu contoh media yang dapat digunakan sebagai proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Peran media interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk lebih kreatif dan inovatif yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan pada implementasi K13 yaitu pendekatan *scientific* (meliputi: mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan). Hal ini sejalan (Hanum, 2013) pembelajaran yang efektif dapat dikatakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal dalam proses pembelajarannya sebagai alat bantu. (Prayogo, 2006) Pemahaman dalam belajar lebih baik jika diperkaya dengan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami melalui media.

Media interaktif dapat disajikan dengan bantuan media yang terdiri dari media audio dan media visual. Dengan penggabungan dua media ini dapat membantu dalam menjelaskan materi kepada siswa. (Anugeranto, 2013) Pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual diharapkan dapat memberi kemudahan bagi siswa untuk memahami teknik yang selanjutnya dipraktikkan dilapangan sehingga respon siswa terhadap gerakan yang diajarkan pada materi akan terealisasi dengan baik dan benar. Melalui media interaktif siswa dapat mengalami sendiri (Haryoko, 2009) Media audio visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua karakteristik. (Sugiyono, Kusuma, & Wahyuni, 2009) dalam proses belajar siswa dapat diberi pengalaman langsung (melalui media, demonstrasi, field trip, dramatisasi), maka situasi pengejarannya itu akan meningkatkan kegairahan dan minat siswa tersebut dalam belajar. Selain itu pendapat (Hanum, 2013) media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran. Adanya kesesuaian tugas gerak dengan tingkat perkembangan siswa, secara psikologi (mental dan emosional) akan menumbuhkan sikap positif dan kecintaan terhadap permainan bola besar tidak terlalu sulit dan menyenangkan, selain sudah tentu dikuasainya keterampilan dasar pada setiap permainan bola besar.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas/*Classroom Action Research (CAR)*. (Sanjaya, 2012) mengartikan proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan. Penelitian tindakan kelas ini, menggunakan model spiral Kemmis dan Taggart (Wiriattmaja, 2006) Sedangkan pola pelaksanaan PTK menggunakan pola kolaboratif yang melibatkan tim yaitu guru PJOK sebagai pelaksana PTK dan dosen sebagai tenaga ahli yang merancang, merencanakan serta mengevaluasi (Sanjaya, 2009). Model Kemmis dan Taggart terdiri dari dua siklus, dari tiap siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait, seperti yang tampak pada Gambar 1:

Siklus I

Perencanaan

Pada tahap perencanaan dalam penelitian ini menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen, yaitu: (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pembelajaran yang dilakukan sesuai mata pelajaran Pendidikan jasmani materi bola tangan; (2) Lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif yang telah dituangkan dalam RPP; dan (3) Lembar observasi pemahaman dan penguasaan keterampilan pembelajaran bola tangan siswa.

Tindakan dan observasi

Tindakan

Selama proses pembelajaran berlangsung, dalam mengajar menggunakan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Dalam pelaksanaan tindakan dilakukan dengan fleksibel dan terbuka pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak harus terpaku sepenuhnya pada RPP, akan tetapi dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan perubahan-perubahan yang sekiranya diperlukan.

Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan. Observasi terhadap proses tindakan yang dilaksanakan bertujuan untuk mendokumentasikan keterlaksanaan pembelajaran yang dituangkan dalam rencana tindakan, pengaruh tindakan yang berorientasi pada masa yang akan datang, dalam hal ini adalah kegiatan selanjutnya, serta digunakan sebagai dasar untuk kegiatan refleksi yang lebih kritis. Kegiatan observasi dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran. Hal yang dicatat dalam kegiatan observasi ini antara lain proses tindakan, situasi tempat dan tindakan, dan kendala yang dihadapi. Selain itu juga bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian sasaran pembelajaran yang diharapkan.

Refleksi

Hal yang dilakukan pada refleksi (1) pada saat memikirkan tindakan yang akan dilakukan (2) ketika tindakan sedang dilakukan, dan (3) setelah tindakan dilakukan, adapun kegiatan yang dilakukan pada saat merefleksi, melakukan analisis, dan mengevaluasi atau mendiskusikan data yang harus diperoleh, penyusunan rencana tindakan yang diperoleh melalui kegiatan observasi. Data yang telah dikumpulkan dalam observasi harus secepatnya dianalisis atau diinterpretasikan (diberi makna) sehingga dapat segera diberi tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan, jika diinterpretasikan data tersebut belum mencapai tujuan yang diharapkan maka penelitian melakukan langkah-langkah perbaikan untuk diterapkan pada siklus selanjutnya. Jika pada pelaksanaan refleksi terhadap hal-hal dianggap baik, maka hal-hal yang baik tersebut harus terus digali dan ditemui hal yang kurang baik maka kegiatan pada siklus selanjutnya adalah diperbaiki.

Komponen penelitian tindakan yang dilakukan secara runtut tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus pada hal ini ialah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keputusan untuk menghentikan atau melanjutkan siklus merupakan keputusan bersama antara peneliti dan kolaborator. Siklus dihentikan jika peneliti dan kolaborator sepakat bahwa pembelajaran pemahaman pengenalan dan efektifitas media interaktif pada pengenalan permainan bola tangan yang dilakukan sudah sesuai dengan rencana dan telah mampu meningkatkan pemahaman dan efektifitas permainan bola tangan.

Siklus II

Langkah-langkah kegiatan pada siklus 2, disusun dari hasil refleksi antara peneliti dengan kolaborator berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator pada siklus 1. Jika sampai akhir siklus 2 ini pemahaman pengenalan dan efektifitas media interaktif pada pengenalan permainan bola tangan siswa belum mencapai kriteria peningkatan, maka

akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya sampai tercapai kriteria keberhasilan tentang materi pemahaman pengenalan dan efektifitas media interaktif pada pengenalan permainan bola tangan.

Instrumen Penelitian

Lembar observasi pemahaman siswa tentang pengenalan permainan bola tangan. Secara rinci pemahaman siswa terhadap pemahaman dan pengenalan tujuan permainan (afektif, kognitif dan psikomotor), unsur dan indikator dalam permainan, teknik dasar permainan bola tangan, alat, durasi, peraturan pelaksanaan permainan. Tes keterampilan permainan teknik dasar bola tangan sesuai dengan pengenalan permainan, secara khusus mengobservasi kemampuan siswa dalam memahami materi dan selanjutnya mempraktekkannya di lapangan. Teknik dasar maupun peraturan permainan. instrumen berupa isian tentang hasil observasi selama tindakan berlangsung yang akan diisi oleh observer. Lembar ini berupa daftar informasi keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran dan informasi belajar permainan bola tangan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Bola Tangan

<i>Skill execution</i>	Melakukan teknik dasar permainan bola tangan yang meliputi <i>passing, control, dribbling, dan shooting</i>
<i>Decision making</i>	Keputusan mengoper ke teman tim, atau memilih melakukan <i>shooting</i>
<i>Support</i>	Kemampuan bergerak sehingga memperoleh posisi yang tepat
<i>Defending</i>	Menghalang bola dan lawan, serta bekerjasama dengan teman satu tim untuk memebangun serangan
<i>Scoring</i>	Membuat skor yang banyak untuk menjadi pemenang dalam permainan.

Tabel 2. Kategori Skor Lembar *FCE* Sumber: (Wijaya & Astono, 2006, p. 14)

Skor	Nilai	Kategori
2,77 – ke atas	5	Sangat Baik
2,58 – 2,76	4	Baik
2,34 – 2,57	3	Sedang
2,15 – 2,33	2	Kurang
2,14 – ke bawah	1	Kurang Sekali

Efektivitas media interaktif, media interaktif yang dibuat selanjutnya dilakukan uji efektifitas untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dari sisi pendapat siswa (Wijaya & Astono, 2006) menggunakan lembar *FCE (Formative Class Evaluation)* yang terdiri dari komponen hasil, kemauan, metode dan kerjasama yang dapat dilihat pada Tabel 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Media Interaktif Pengenalan Permainan Bola Tangan

Media interaktif yang dibuat adalah media pembelajaran melalui Slide dalam bentuk

Deskripsi Pra Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil observasi lapangan tentang pengetahuan, pemahaman, pemaknaan dan keterampilan gerak dalam memahami permainan bola tangan. Didapatkan fakta dan data bahwa siswa kelas VIII E, terdiri dari masih belum mengenal dan menganggap permainan bola tangan sama dengan bola basket. Pemahaman siswa tentang

teknik dasar dan cara memainkan bola tangan masih rendah. Sedangkan dari hasil pengetahuan dari praktek yang dilakukan siswa masih belum tau jenis gerak dan peraturannya. Dari hasil observasi didapatkan data seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi

Aspek Observasi	Hasil Observasi
Mengenal cabang olahraga bola tangan	Belum pernah mendengar istilah bola tangan
Memahami	Belum mengerti
Mempraktekkan	Belum pernah mempraktekkan
Terlibat baik langsung maupun tidak langsung	Tidak ada sama sekali

Berdasarkan hasil observasi awal dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa masih belum mengenal, dan belum mempraktekkan jenis cabang olahraga bola tangan. Hal ini dibenarkan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang mengampu kelas VIII E, bahwa rata-rata materi yang diberikan pada permainan bola besar adalah sepak bola, bola voli dan bola basket saja, hal ini sebenarnya guru mampu mengajarkannya akan tetapi hanya dipengaruhi oleh sarana dan prasarana sekolah yang masih terbatas, diantaranya lapangan, gawang, dan bola.

Deskripsi Hasil Tindakan pada Siklus I

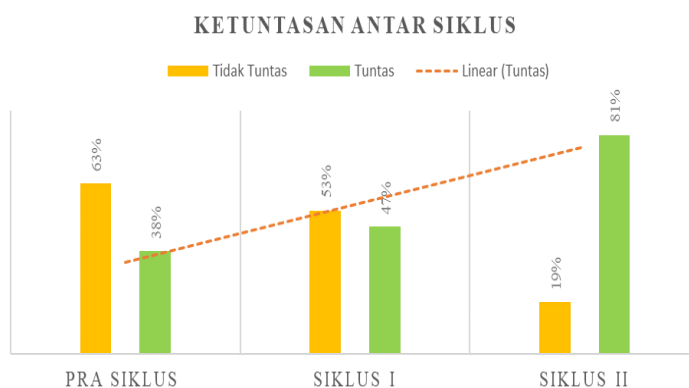
Pelaksanaan siklus I dilakukan sebanyak dua pertemuan. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan adalah memaksimalkan penggunaan media interaktif pada permainan bola tangan. Pemahaman siswa dijelaskan melalui kegiatan interaktif di dalam kelas selama mengikuti materi bola tangan. Pengamatan dilakukan oleh dua evaluator dari awal, kegiatan inti hingga kegiatan akhir. Pertemuan pertama pada siklus I siswa diarahkan pada pengenalan permainan bola tangan mulai dari pengenalan sarana prasarana, teknik dasar, hingga peraturan dari permainan bola tangan. Pada penjelasan pemahaman tentang materi bola tangan tidak hanya dilakukan hanya mengamati layar monitor saja, akan tetapi pada kegiatan pembelajaran ini guru juga menyampaikan materi dengan membawa bola tangan, dan di berikan kepada siswa untuk menyentuh, mengukur berat dan bentuknya.

Pada pertemuan pertama setelah penayangan materi dengan menggunakan interaktif siswa diberikan kesempatan untuk melakukan teknik dasar permainan bola tangan di lapangan. Hasil observasi pengamatan pada pertemuan pertama didapatkan fakta bahwa ternyata siswa menyukai materi permainan bola tangan. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan dilapangan bahwa siswa putra maupun siswa putri aktif bergerak untuk berebut mendapatkan bola untuk memasukkan bola ke gawang lawan. Berdasar dari informasi pada pertemuan pertama ini selanjutnya dilakukan refleksi dengan kolaborator, yang hasilnya adalah rekomendasi bahwa materi yang disampaikan membuat antusias peserta didik meningkat. Berdasarkan saran dari rekan kolaborator disarankan bahwa materi dikelas dapat dilakukan pada pertemuan jam pertama dan *slide* yang ditampilkan bukan hanya tulisan kata-kata saja akan tetapi juga diputar video praktik permainan bola tangan untuk profesional.

Deskripsi Hasil Tindakan pada Siklus II

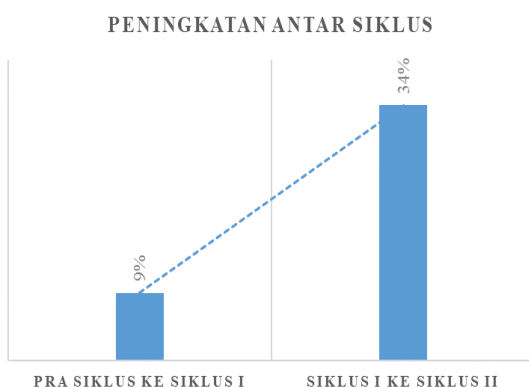
Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak dua pertemuan. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan adalah memaksimalkan penggunaan media interaktif pada permainan bola tangan. Media interaktif pada siklus II yang digunakan dengan memaksimalkan interaktif siswa yang berbentuk pertanyaan yang sudah disediakan jawaban jika jawaban benar akan melangkah ke pertanyaan selanjutnya, akan tetapi jika jawaban yang siswa salah maka akan muncul *motion* yang lucu. Hal ini menimbulkan rasa senang dan hiburan tersendiri karena siswa tidak hanya mendengarkan materi akan tetapi terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Penggunaan video pembelajaran juga diberikan dan guru menjelaskan secara rinci teknik dan gerakan yang efektif dalam menunjang gerak permainan bola tangan.

Pertemuan pertama pada siklus II, siswa diberikan materi teknik dasar permainan bola tangan yang sudah dimodifikasi, pembelajaran materi praktek diarahkan dengan menerapkan langkah model permainan yang sudah disesuaikan dengan kondisi dan materi permainan. Melalui permainan yang menyenangkan siswa terlihat atraktif dalam melakukan tugas gerak. Pada pertemuan kedua siswa sudah melakukan permainan bola tangan pada level pertandingan dengan teman satu kelas. Dalam melakukan tugas gerak bola tangan siswa sudah mengenal peraturan, teknik dasar yang salah dan yang benar walaupun masih dalam pengawasan dari guru. Refleksi yang dilakukan pada setiap siklus terbukti ampuh digunakan revisi pembelajaran gerak. Media interaktif merupakan salah satu faktor penentu dalam pemberian materi pembelajaran. Siswa menjadi faham dengan materi antara teori dan langsung praktek dilapangan. Berdasarkan hasil pertemuan kedua pada siklus II telah terjadi peningkatan pemahaman pengenalan dan efektifitas media interaktif, hal ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa pada Gambar 1 dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan antara siklus I dan Siklus II. Ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 47% meningkat menjadi 81%. Sedangkan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan Ketuntasan Antar Siklus

Berdasarkan penjelasan Gambar 2 dapat dijelaskan bahwa peningkatan pra siklus ke siklus I sebesar 9%, sedangkan peningkatan ketuntasan dari siklus I ke siklus II meningkat menjadi 34%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan tindakan yang diberikan kepada siswa mengalami ketuntasan yang dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan hasil belajar siswa. Ketuntasan hasil belajar tentang pengenalan dan pemahaman permainan bola tangan dipengaruhi oleh media interaktif yang digunakan sebagai media audio visual pada pertemuan jam pertama. Peningkatan ketuntasan pada Siklus II dihentikan karena siswa kelas VIII E sudah mencapai indikator keberhasilan diatas 80 % dari siswa rerata kelas.

Efektifitas media interaktif dalam pembelajaran menurut hasil observasi, berdasar pendapat siswa berdasar pengisian lembar FCE tentang pengetahuan, pemahaman dan

pengalaman siswa yang digunakan dalam pembelajaran pengenalan permainan bola tangan sesuai dengan pelaksanaan tindakan selama empat pertemuan masuk dalam kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan antusias siswa putri yang ikut aktif terlibat dalam interaksi dikelas, serta pengetahuan pengalaman belajar dilapangan. Permainan bola tangan menjadi mudah di mengerti karena tidak mengharuskan gerak dribbling seperti pada permainan bola basket.

Pembahasan

Media pembelajaran interaktif menjadi sarana yang efektif untuk digunakan dalam mengajarkan permainan bola tangan, hal ini dikarenakan kemasan yang digunakan dalam media interaktif sangat menarik dan membuat siswa berinteraksi dengan materi. Isi dalam media interaktif terdapat pemecahan masalah, hal ini diperkuat oleh (Sukoco, 2011) pendekatan pemecahan masalah menciptakan kondisi lingkungan belajar yang memungkinkan intensitas belajar siswa dalam belajar memahami karakteristik gerak menjadi lebih kondusif sehingga hasilnya pun baik. Selain itu sesuai dengan teori belajar bermakna dari David Ausubel (Sugiarti & Handayani, 2017) penggunaan media sangat mendukung dan membantu siswa dalam menamkan pengetahuan baru dari suatu materi sangat memerlukan konsep-konsep awal yang sudah dimiliki oleh siswa yang berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari, sehingga penggunaan media interaktif dapat digunakan sebagai pemahaman konsep awal sebelum menyelesaikan dari materi yang akan dipraktikkan selanjutnya. Hal ini juga disampaikan (Haryoko, 2009) variasi model pengajaran, khususnya yang melibatkan audio-visual sangat cocok untuk model pengajaran, karena hasilnya akan dibawa dalam dunia yang mendekati kenyataan terkait kegiatan yang ada dilapangan. Hasil dari kedua refleksi dari penelitian ini adalah penggunaan media interaktif yang dilakukan sebelum proses pembelajaran PJOK praktek di lapangan ternyata dapat meningkatkan pemahaman, penangkapan ateri serta keingintahuan siswa untuk mencontoh dan mempraktikkan dilapangan sesuai dengan materi yang didapatkan. Melalui pemahaman yang dimiliki siswa media interaktif dapat dikatakan efektif dalam mengenalkan permainan bola tangan pada siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Merauke.

SIMPULAN

Sesuai hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media Interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran praktek yaitu pengenalan dan pemahaman permainan bola tangan. Penggunaan media interaktif menstimulasi siswa untuk lebih memahami dasar dan teknik permainan yang akan digunakan praktek dilapangan. Media ini dapat menimbulkan interaksi siswa dan guru secara seimbang dengan mengedepankan materi yang sesuai dengan pembelajaran. Melalui kegiatan ini dapat digunakan sebagai sumber materi permainan bola tangan dapat digunakan sebagai pengenalan cabang olahraga baru yang dapat merangsang siswa untuk mengembangkan dan melanjutkan permainan bola tangan. Melalui permainan yang sudah dikenal pula sekolah dapat memberikan dukungan dengan melengkapi sarana prasarana serta harapannya dapat diselenggarakannya kompetisi yang dominan selain futsal dan bola basket disekolah. Permainan bola tangan dapat digunakan alternatif pilihan dalam menyenangkan dan melakukan permainan bola besar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugeranto, V. M. (2013). Efektifitas pembelajaran menggunakan media audio-visual terhadap teknik passing dalam sepak bola untuk kelas XK11 SMKN 5 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 01*.
- Hamzah, A. (2015). Pola penggunaan situs jejaring sosial sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa. *Jurnal Teknoin Vol. 21 No. 4*, 173.
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (Studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*.

- Haryoko, S. (2009). Efektifitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi@elektro Vol. 5 No.1*.
- Hilmi. (2016). Efektivitas penggunaan media gambar dalam pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Lantanida Vol. 4 No. 2*, 129.
- Manhnun, N. (2012). Media pembelajaran kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implemementasinya. *Jurnal Pemikiran Islam Vol. 37 No. 1*, 27.
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan media audio-visual dan aktivitas belajar dalam meningkatkan hasil belajar vocabulary siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Wawasan Ilmiah Vol. 8 No. 1*, 25.
- Prayogo, I. Y. (2006). Efektivitas pembelajaran passing bawah bolavoli untuk kelas X dengan penggunaan media audio vis. *Jurnal universitas Negeri Surabaya*.
- Sanjaya, W. (2012). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sediyani, T., Yufiarti, & Hadi, E. (2017). Integration of audio visual multimedia for special education pre-service teachers' self-reflections in developing teaching competencies. *Journal of Education and Practice Vol.8, No.6,*, 107.
- Sugiarti, L., & Handayani, D. E. (2017). Pengembangan media pokari pokabu (pop-up dan kartu ajaib pengelompokkan tumbuhan) untuk siswa kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI Vol. (1): 109-118*, 117.
- Sugiyo, W., Kusuma, E., & Wahyuni, P. T. (2009). Efektivitas metode student centered learning yang berbasis fun chemistry untuk meningkatkan hasil belajar kimia siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol 3*.
- Sumarsono, A., & Anisah, A. (2018). Media audio visual sebagai solusi efektif pembelajaran teknik gerak. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5.
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2018). Implementation interactive media and characterized meme media: A comparison study. *Journal of Education and Vocational Research (ISSN 2221-2590) Vol. 9, No. 1*.
- Susanto, E. (2013). Pembelajaran pendidikan jasmani berbasis karakter untuk meningkatkan nilai-nilai afektif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 293.
- Toufik, M., Dewi, N. R., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran IPA terpadu berkarakter peduli lingkung tema konservasi pendekatan science edutainment. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 140.
- Wiriattmaja, R. (2006). *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 233.