



Peningkatan Minat Terhadap Mata Kuliah Pendidikan Jasmani Melalui Pergunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Gift

Joni Muis

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Email: joni.muis@unm.ac.id

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani dan menganalisis respon mahasiswa pada saat proses pembelajaran menggunakan media berbasis animasi gift. Produk penelitian ini adalah 1) laporan hasil penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dan teori pemecahan masalah, subjek penelitian mahasiswa UPP Parepare Semester III tahun akademik 2016/2017 Prodi PGSD FIP UNM yang berjumlah 25 Orang. Prosedur penelitian ini meliputi 1) pembuatan kisi-kisi angket minat belajar, 2) penyusunan alat pengumpulan data, 3) triangulasi dan verifikasi data, 4) pengumpulan data, dan pengolahan analisis data. Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa penggunaan media gambar animasi dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam memahami materi tentang Penjaskes, hasil pernyataan angket menunjukkan 85,71 % atau kualifikasi tinggi.

Kata kunci: Media Animasi; Minat belajar

Abstract. The purpose of this research is to improve the physical education learning interest and analyze the response of students during the learning process using animation-based media gift. The products of this research are 1) report on the use of media-based learning animation and problem solving theory, research subjects students UPP Parepare third semester of the academic year 2016/2017 Prodi PGSD FIP UNM totaling 25 people. The procedure of this study include 1) the manufacture of lattice questionnaire interest in learning, 2) preparation of data collection equipment, 3) triangulation and verification of data, 4) data collection, data analysis and processing. Based on the results and discussion, it was concluded that the use of an animated picture media can increase student interest in understanding the material of PE, the results of the questionnaire statement showed 85.71% or higher qualification.

Keywords: Media Animation; Interest in learning

PENDAHULUAN

Salah satu penyebab utama rendahnya aktivitas dan hasil belajar bagi mahasiswa pada umumnya adalah kurangnya minat dan perhatian terhadap mata kuliah tertentu. Hal ini tentu saja disebabkan oleh berbagai faktor antara lain : sifat matakuliah, pemahaman nilai fungsi dari mata kuliah, potensi dasar yang kurang dimiliki terhadap mata kuliah tersebut, metode pembelajaran yang membosankan, kurangnya

motivasi dari dosen pengampu mata kuliah, dan sebagainya. Berdasarkan hasil pengamatan selama calon peneliti mengamati mata kuliah Pendidikan Jasmani di PGSD UNM UPP Parepare, terdapat fluktuasi minat mahasiswa yang pasang surut dalam proses pembelajaran mata kuliah tersebut. Kenyataan konkret yang terjadi selama mengamati mata kuliah inilah yang merangsang peneliti untuk menerapkan penggunaan media audio visual berbasis animasi

dalam meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar pada mata kuliah pendidikan jasmani. Perencanaan penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang tentu saja tidak semua kelemahan dapat diatasi dengan rencana penelitian ini, akan tetapi dapat menjadi langkah awal untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, kreatif dan aktif tanpa berorientasi pada hasil belajar semata. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penggunaan media gambar animasi (CD pembelajaran) Pendidikan Jasmani SD yang dikemas ke dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi berpijak pada model *ASSURE* terhadap minat belajar mahasiswa PGSD FIP UNM Kampus Parepare.

Menurut (Hallas and Manvell 1973). Kata animasi berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar “to anime“ di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Sebenarnya, sejak jaman dulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih. Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti celeng, bison atau kuda, digambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk

Menurut Salim (2003: 1), animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (morphing). Suheri (2006: 28) mengatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sedangkan menurut Tay, “animasi sebenarnya objek yang bergerak melintasi atau bergerak kedalam atau keluar layar; bola dunia yang memutar; mobil yang melaju sepanjang jalan raya, binatang kecil yang merayap dibawah tumpukan disket, sampai video bergerak quicktime dan AVI menjadi satu kesatuan yang umum, animasi merupakan

sumber utama untuk aksi dinamis dalam presentasi sebuah media.” (Setyaningsih, 2012: 6).

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Mudhoffir dalam bukunya yang berjudul prinsip-prinsip *pengelolaan pusat sumber belajar* (1992) menyebutkan bahwa “sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar”. Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki kemampuan untuk menyajikan peristiwa yang kompleks dan rumit menjadi lebih sistematis dan sederhana, meningkatkan daya tarik, perhatian pembelajaran, dan meningkatkan sistematika pembelajaran.

Model *ASSURE* merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Menurut Heinich et al (2005) dalam Afandi dan Badarudin, 2011: 22-23) model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

1. *Analyze Learners*

Analisis siswa : langkah pertama dalam perencanaan untuk mengetahui dan menganalisis siswa sehingga bisa diasosiasikan hasil belajarnya nanti, yang lebih penting diperhatikan adalah (1) karakteristik umum, (2) kemampuan khusus, (3) gaya belajar

2. *States Objectives*

Langkah selanjutnya menentukan standard an tujuannya sespesifik mungkin. Disini sangat penting memulai pelajaran dengan menyusun kurikulum dan teknologi (nets for students) disesuaikan dengan menyusun kurikulum daerah berdasarkan kurikulum nasional.

3. *Select Methods, Media, and Material*

Pemilihan strategi, media, dan materi: pada langkah ini guru melakukan pemilihan strategi yang tepat, media yang cocok dan materi yang relevan dengan tujuan yang hendak dicapai

4. *Utilize Media and materials*

Penggunaan teknologi, media dan materi; dalam step ini seorang guru menggunakan

teknologi, media dan materi membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya, ada 5 proses yang dilalui yaitu;

- a. Preview ; teknologi, media, materi
 - b. Prepare ; persiapan teknologi, media dan materi
 - c. Prepare ; lingkungan
 - d. Prepare ; student
 - e. Provide ; melengkapi dengan kegiatan siswa
5. *Require Learner Participation*

Merangsang partisipasi siswa, hal ini bertujuan agar kondisi belajar siswa dapat terkendali. Di sini diharapkan ada kegiatan yang membuat mereka bisa mempraktekkan pengetahuan atau keahlian baru yang disajikan sehingga siswa dapat mengekspresikan kembali semua yang dimilikinya. Praktek-praktek yang bisa dilakukan seperti: cek sendiri, pengajaran berdasarkan komputer, kegiatan berinternet, kegiatan kelompok

6. *Evaluate and Revise*

Evaluasi dan perbaikan; setelah langkah semua yang di atas guru harus mengevaluasi semua kegiatan tersebut. Bagaimana dampaknya terhadap siswa. Evaluasi ini tidak saja menilai seberapa besar pencapaian tujuan pembelajaran namaun juga keseluruhan proses pembelajaran itu (penggunaan teknologi dan media) kalau tidak ada yang tercapai kita perlu mengadakan perbaikan agar lebih baik

Satu hal yang perlu dicermati dari model ASSURE ini, walaupun berorientasi pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), model ini tidak menyebutkan strategi pembelajaran secara eksplisit. Strategi pembelajaran dikembangkan melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta peserta didik di kelas. Manfaat dari model ASSURE, yaitu (Dewi Salma Prawiradilaga, 2007) :

1. Sederhana, relatif mudah untuk diterapkan.
2. Karena sederhana, maka dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar.
3. Komponen KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) lengkap.
4. Peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan untuk KBM.

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut.

Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut.

Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu (Winkel, 1984: 30). Adanya suatu ketertarikan yang sifatnya tetap di dalam diri subjek atau seseorang yang sedang mengalaminya atas suatu bidang atau hal tertentu dan adanya rasa senang terhadap bidang atau hal tersebut, sehingga seseorang mendalaminya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang didasari oleh keinginan untuk mengetahui gejala-gejala psikologis-afektif mahasiswa di saat dan setelah mengikuti pembelajaran berbasis media gambar animasi. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada mahasiswa Semester III tahun akademik 2015/2016. Ada tiga tahapan utama dalam pelaksanaan penelitian ini yakni perencanaan, kegiatan inti dan penilaian. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Prosedur penelitian ini meliputi 1) pembuatan kisi-kisi angket minat belajar, 2) penyusunan alat pengumpulan data, 3) triangulasi dan verifikasi data, 4) pengumpulan data, dan pengolahan analisis data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I yaitu pada hari kamis tanggal 6 Oktober 2016. Dan dilanjutkan siklus II pada hari kamis 13 Oktober 2016, Pelaksanaan siklus II dengan menggunakan media animasi berbasis gift model ASSURE, Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu: 1). *Analyze Learners*, 2). *States Objectives*, 3). *Select Methods, Media, and Material*, 4). *Utilize Media and materials*, 5). *Require Learner Participation*, 6). *Evaluate and Revise*. Adapun hasil dari pengamatan terhadap proses pembelajaran mahasiswa, nampak pada tabel berikut ini.

Tabel 1: Persentase Pembelajaran Mahasiswa Dengan Media Animasi Siklus I

No	Kualifikasi	Jumlah Siswa	Persentase
1	Kurang	-	-

	Sekali		
2	Kurang	6	17,14
3	Sedang	23	65,71
4	Tinggi	6	17,14

Berdasarkan tabel diatas dapatlah diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa telah mampu bekerjasama dengan siswa lainnya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, meskipun dilihat dari kualifikasinya lebih banyak pada taraf sedang yaitu sebesar 65,71 %. Hal ini dimungkinkan karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media berbasis animasi dengan Model ASSURE, yang mana pada strategi ini mereka tidak hanya dituntut untuk menyelesaikan tugas pribadi tetapi juga mereka harus dapat bekerjasama, saling membantu, dan mengkomunikasikannya dengan mahasiswa yang lain dalam kelompoknya.

Adapun hasil dari pengamatan terhadap proses pembelajaran menggunakan media animasi, nampak pada tabel dibawah ini berikut ini:

Tabel 2: Persentase Pembelajaran Siklus II

No	Kualifikasi	Jumlah Siswa	Persentase
1	Kurang sekali	0	0
2	Kurang	0	0
3	Sedang	5	14,29
4	Tinggi	30	85,71

Berdasarkan tabel diatas dapatlah diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa telah mampu bekerjasama dengan siswa lainnya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, hal

ini dilihat dari kualifikasinya lebih banyak pada taraf tinggi yaitu sebesar 85,71 %. Hal ini dimungkinkan karena mahasiswa sudah terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media berbasis animasi dengan Model ASSURE.

Berdasarkan analisis baik pada Siklus I maupun Siklus II di atas dapat diketahui bahwa aktivitas mahasiswa pada pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Secara terperinci peningkatan aktivitas belajar siswa tersebut akan nampak pada tabel berikut ini:

Tabel 3:Daftar Persentase Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Persentase
1	Siklus I	65,71 %
2	Siklus II	85,71 %

Berdasarkan hasil analisis ada peningkatan yang cukup berarti. Pada Siklus II, mahasiswa yang memiliki kemampuan pembelajaran kualifikasi rendah mengalami penurunan yakni dari 17,14 % menjadi 0%. Sedangkan mahasiswa yang berkualifikasi sedang juga mengalami penurunan dari 65,71 % menjadi 14,29 %. mahasiswa yang memiliki kualifikasi tinggi naik lebih tinggi dengan peningkatan sebesar 68,57 % dari Siklus I hanya 17,14 % menjadi 85,71 % pada Siklus II. Hal ini berarti bahwa dengan penggunaan media gambar animasi berbasis gift dengan model ASSURE dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4: Persentase Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Kualifikasi			
		Kurang Sekali	Kurang	Sedang	Tinggi
1	Siklus I	-	17,14 %	65,71 %	17,14 %
2	Siklus II	-	-	14,29 %	85,71 %

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa penggunaan media gambar animasi dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam memahami materi tentang Penjaskes. Hal ini dapat terlihat dari hasil yang mencapai postest 85,71 %. Demikian juga hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada kemampuan memahami materi tentang penjaskes setelah dilaksanakan perlakuan. Dengan demikian media gambar animasi efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar

khususnya mata kuliah Penjaskes.

DAFTAR RUJUKAN

Afandi, M., & Badaruddin. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
 Hallas, J., & Manvell, R. (1970). *Art In Movement: New Direction in Animation*. UK: Littlehampton Book Service. Ltd.
 Prawiradilaga, D. S. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Predana Media Group.

- Setyaningsih, A., & dkk. (2012). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Perpustakaan Pada Sekolah Menengah Atas Negeri I Juwana Berbasis Web. *Seruni FTI UNSA* .
- Winkel. (1984). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.