

Pengaruh pembelajaran melalui media audio visual (*Video*) terhadap hasil belajar aktivitas ritmik pada Siswa MI Al Abrar Makassar

Juhanis¹, Hasmyati²

^{1,2}Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

Abstract. This research is a kind of quantitative research through an experimental approach of one group pretest-posttest design which aims to find out; The effect of learning through audio visual media (video) on the learning outcomes of rhythmic activity in students of Al Abrar MI Makassar. The population is all students of Al Abrar Makassar MI. The sample used is class III students as many as 30 people. The sampling technique is the Proportion Sampling technique. The data collection technique in this study used a test. The instrument used in this study is a test of the performance of the movement of rhythmic activity. The data analysis technique used t test analysis and previously tested normality and homogeneity through the SPSS 21 program at a significant level of $\alpha = 0.05$. Based on the analysis of the results of the study and discussion, it can be concluded that: there is a significant effect of learning through audio visual media (video) on the learning outcomes of rhythmic activities of students of Al Abrar Makassar MI with a tcount of -15.397 with a significance value of $0,000 < 0.005$. The mean value of learning outcomes of the initial rhythmic activity or pre-test was 64.13 while the post-test rose to 79.77.

Keywords: audio-visual learning, learning outcomes, rhythmic activity

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah sesuai dengan sasaran pembinaan dan pengembangan kesegaran jasmani yang dilakukan oleh pemerintah, sebagai sasarannya, yaitu seluruh lapisan masyarakat baik perorangan maupun kelompok, yang meliputi individu dan keluarga, lembaga pendidikan baik jalur sekolah maupun luar sekolah, organisasi masyarakat, pemerintah dan swasta. Upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut salah satunya melalui pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani.

Hasil observasi di MI Al Abrar Makassar Kecamatan Tamalate Kota Makassar menunjukkan bahwa siswa-siswi SD tersebut secara umum kurang tertarik pada pembelajaran aktivitas ritmik yang dapat dilihat dari siswa yang kurang semangat dalam berpartisipasi dalam pembelajaran, masih banyak siswa yang mengeluh ketika diajak bersenam karena cenderung menyukai permainan. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru penjasorkes MI Al Abrar Kota Makassar, kurang terariknya terhadap materi aktivitas ritmik disebabkan karena beberapa faktor antara lain adalah: 1) bosan dengan pembelajaran yang diberikan, 2) merasa tidak dapat melakukan, 3) merasa

takut setiap akan melakukan gerakan, 4) guru kurang terampil dalam mengemas pembelajaran, 5) pembelajaran aktivitas ritmik tidak bervariasi dalam memberikan pembelajaran.

Perkembangan teknologi sekarang ini sangatlah pesat. Salah satu produk teknologi berupa media yang dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah media audio visual. Media audio visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton). Audio visual adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010).

Dengan memanfaatkan media audio visual, guru lebih mudah menyampaikan pembelajaran aktivitas ritmik kepada siswa khususnya di tingkat sekolah dasar. Media audio visual menyajikan gambar bergerak dikombinasikan dengan latar suara yang menjadi keunggulan media audio visual dengan media yang lain. Materi aktivitas ritmik membutuhkan latar suara sebagai pedoman ritme gerakan dan gambar bergerak sebagai pedoman rangkaian gerakan senam. Menggunakan media audio visual dalam pembelajaran aktivitas ritmik dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan ditampilkannya gambar bergerak dan suara yang dapat diputar ulang sehingga ketika siswa mengalami kebingungan dapat diputar ulang gerakannya.

Penerapan media audio visual juga dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran aktivitas ritmik karena penggunaannya belum pernah dilakukan sebelumnya. Selain itu guru dapat mengembangkan kemampuan kognitif, kreatif, dan inovatif yang lebih baik dengan harapan akan mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal. Bentuk dari pemanfaatan teknologi informasi dalam media pembelajaran salah satunya dengan cara pengembangan media audio visual dalam penyampaian materi. Media audio visual atau multimedia memberikan kesempatan kepada guru untuk berlatih tidak hanya dengan satu sumber, tetapi memberikan kesempatan kepada subjek belajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif.

A. Hakekat Pembelajaran Aktivitas Ritmik

Sebelum aktivitas ritmik muncul dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, ada istilah senam gerak irama. Senam aktivitas ritmik yaitu gerakan senam yang diiringi oleh irama sehingga gerakan senam terbatas. Seperti yang dikemukakan oleh Toho Cholik & Rusli Lutan *dalam* Suharjana (2010), bahwa senam irama merupakan sebuah corak senam yang menekankan irama dalam pelaksanaan gerakannya. Senam irama memiliki suatu hubungan dengan bidang seni yaitu seni musik dan seni tari. Lebih lanjut Aip Syarifuddin & Muhadi *dalam* Suharjana (2010) menyatakan bahwa perkembangan senam irama itu mulai timbul bersamaan dengan adanya perubahan di dalam bidang seni panggung, seni musik, seni tari.

Aktivitas ritmik merupakan istilah baru yang dipergunakan dalam pendidikan jasmani di Indonesia. Dengan hadirnya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Tahun 2004 secara tegas memasukkan aktivitas ritmik sebagai salah satu muatan materi dalam pendidikan jasmani khususnya di sekolah dasar yang mesti harus direspon oleh guru-guru pendidikan jasmani. Aktivitas ritmik dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengembangkan orientasi gerak tubuh, sehingga anak-anak memiliki unsur-unsur kemampuan tubuh yang multilateral. Menurut Sayuti Syahara *dalam* Suharjana (2010), aktivitas ritmik termasuk menari dalam pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembentukan dasar gerak anak. Anak akan selalu tertantang bagaimana mereka dapat mengungkapkan diri melalui gerakan. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik sejauh guru mampu memberikan kegiatan ini secara tepat, maksudnya memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui gerak. Setiap anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara individual, sehingga dapat memberikan kepuasan bagi anak. Pembelajaran aktivitas ritmik di sekolah dasar disesuaikan dengan karakteristik

anak sekolah dasar sebagai gerak reflektif maupun berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan. Melalui aktivitas ritmik kita mencoba bagaimana gerak berirama dibawa ke arah yang alamiah sesuai dengan sifat serta karakteristik anak.

B. Hakekat Media

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Gagne menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Kemudian menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio-visual serta peralatannya. Menurut Arief S. Sadiman *dalam* Triyanti Saptarini (2008), media atau bahan perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan. Sedangkan menurut penulis media adalah tempat untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat umum, baik dalam pendidikan, ekonomi, sosial, dan budaya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

C. Hakekat Media Audio Visual dalam Pembelajaran Aktivitas Ritmik

Konsep pembelajaran aktivitas ritmik terkait dengan kegiatan olahraga prestasi yang dapat dijadikan rujukan untuk kegiatan olahraga pendidikan atau proses pembelajaran pendidikan jasmani dikemukakan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan untuk mempercepat peningkatan prestasi, latihan tidak cukup hanya dilakukan secara motorik (dengan gerakan) saja. Banyak penelitian telah membuktikan bahwa latihan motorik harus dibarengi dengan metode nir-motorik (tanpa gerak). Latihan nir-motorik bisa dilakukan dengan gambar-gambar, film mengenai gerakan yang akan dilakukan. Dapat juga dengan membayangkan atau memvisualisasi atau menceritakan gerakan yang akan dipelajari.

Media audio visual merupakan jenis media yang paling mudah digunakan karena dapat mengatasi kekurangan daya mampu panca indera, dapat menjelaskan suatu masalah. Masalah dalam aktivitas ritmik adalah bentuk kegiatan pada aktivitasnya sebagai latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis, dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan ketrampilan dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual. Media yang merupakan salah satu

produk dalam teknologi pembelajaran bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam mengatasi masalah, salah satunya media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran aktivitas ritmik yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah kompleksitas gerakan yang meliputi loncatan atau lompatan (*jumps or leaps*), keseimbangan (*balance*), putaran (*pivots*), kelenturan (*flexibility*), tubuh yang bergelombang (*waves*), yang disusun secara teratur. Selain itu, keuntungan dengan menggunakan media audio adalah kemampuannya untuk diputar ulang, sehingga guru tidak perlu mengulang gerakan namun dapat dilakukan dengan memutar ulang tayangan pada media.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Perubahan perilaku adalah hasil belajar. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa setelah terjadi proses belajar. Perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar merupakan hal yang permanen dan tidak terjadi secara kebetulan. Apabila terjadi secara kebetulan maka siswa tidak dapat melakukan sesuatu secara berulang-ulang dengan hasil yang sama.

Hal ini selaras dengan pendapat Kimbley & Garnezy, "sifat perubahan perilaku dalam belajar relatif permanen. Dengan demikian hasil belajar dapat diidentifikasi dari adanya kemampuan melakukan sesuatu secara permanen, dapat diulang-ulang dengan hasil yang sama".

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang akan mengungkap tentang pengaruh penerapan media audio visual (*video*) terhadap hasil belajar aktivitas ritmik siswa MI Al Abrar Makassar. Penelitian ini dilakukan pada sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al Abrar Makassar Jln. Bonto Duri Raya No.6, Mannuruki, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penerapan media audio visual (*video*) dan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar aktivitas ritmik. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa MI Al Abrar Makassar angkatan 2017/2018. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa MI Al Abrar Makassar angkatan 2017/2018 yang berjumlah 30 orang berjenis kelamin pria dan wanita dengan menggunakan teknik pengambilan sampel dengan purposif sampling.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes, berupa tes unjuk kerja gerak aktivitas ritmik yang meliputi: tahap persiapan, tahap gerakan, dan tahap akhir gerakan dalam bentuk lembar observasi (*score skill*

test). Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan teknik uji t.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Variabel Penelitian

Hasil penelitian tersebut dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut, untuk hasil *pre-test* nilai minimum = 50, nilai maksimal = 83, rata-rata (*mean*) = 64.13, dengan simpangan baku (*std. deviation*) = 9.61. Sedangkan untuk hasil *post-test* nilai minimum = 67, nilai maksimal = 92, rata-rata (*mean*) = 79.77, dengan simpangan baku (*std. deviation*) = 8.66. Hasil dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskriptif statistik

Statistik	Pre-Test	Post-Test
N	30	30
Mean	64.13	79.77
Median	67.00	79.00
Mode	58	75
SD	9.612	8.657
Minimum	50	67
Maksimum	83	92

B. Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis data, akan dilakukan uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut ini akan disajikan hasil uji normalitas yang diperoleh pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pre-Test	Post-Test
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	64.13	79.77
	Std. Deviation	9.612	8.657
Most Extreme Differences	Absolute	.205	.209
	Positive	.205	.209
Kolmogorov-Smirnov Z	Negative	-.151	-.155
		1.123	1.145
Asymp. Sig. (2-tailed)		.161	.145

Dari Tabel 2 dapat dilihat bahwa semua data memiliki Sig. > 0.05, maka variabel berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal maka analisis dapat dilanjutkan. Sedangkan uji homogenitas dilakukan pada kedua kelompok data yang hendak diuji beda. Berikut hasil uji homogenitas (Tabel 3).

Tabel 3. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.117	1	58	.734

Dari data di atas diperoleh nilai Sig. 0.734 lebih besar dari pada 0.05, maka H_0 di terima apabila Nilai Sig. > 0.05 berarti H_0 yang menyatakan bahwa kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan atau memiliki varians yang sama, sehingga dengan kata lain kedua varian homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah "ada pengaruh pembelajaran melalui media audio visual (video) terhadap hasil belajar aktivitas ritmik siswa MI Al Abrar Makassar". Apabila hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan, maka pembelajaran melalui media audio visual (video) tersebut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar aktivitas ritmik siswa MI Al Abrar Makassar. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman hasil hipotesis data penelitian

KLPK	Mean	t_{hitung}	Df	Sig	Ket
Pre-test	64.13	-15.397	29	0.000	Sig
Post-test	79.77				

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -15.397 dengan nilai signifikansi 0.000. Ternyata hasil perhitungan nilai Sig yang diperoleh $0.000 < 0.05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan pembelajaran melalui media audio visual (video) terhadap hasil belajar aktivitas ritmik siswa MI Al Abrar Makassar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: ada pengaruh yang signifikan pembelajaran melalui media audio visual (video) terhadap hasil belajar aktivitas ritmik siswa MI Al Abrar Makassar dengan nilai t_{hitung} -15.397 dengan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.005$. Nilai rerata hasil belajar aktivitas ritmik awal atau *pre-test* sebesar 64.13 sedangkan *post-test* naik menjadi 79.77

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
 Suharjana, F. 2010. *Aktivitas Ritmik dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (Nomor 2 tahun 2009). Hal.28-35.
 Triyanti Saptarini. 2008. "Perbedaan Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Passing Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Voli di SMP Negeri 1 Pundong". Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.