

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR SENAM LANTAI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA CARD ILLUSTRATED GYMNASTICS FLOOR FOR PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Oleh: Iksan Sudibya

IKSANSUDIBYA@Gmail.com

Abstrak

Pembelajaran senam lantai di kelas IV SDN Palbapang Baru sangat kurang maksimal, banyak siswa yang kurang bersemangat dan guru juga tidak menggunakan media pada saat pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang melalui 10 tahapan hingga menghasilkan produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Penelitian ini berlokasi di SDN Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul dengan subjek uji coba siswa kelas IV yang berjumlah 40 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang kemudian dihitung dengan metode persentase dan dimasukkan dalam sistem kategori untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa tersusun media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dengan kategori sangat layak. Adapun hal tersebut dibuktikan dari hasil uji coba produk skala besar yang mendapatkan nilai persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat layak.

Kata kunci: Senam lantai, Media pembelajaran. dan SDN Palbapang Baru

Abstract

Learning gymnastics floor at Palbapang Baru State Elementary School fourth grade very less than the maximum, many students are less excited and teachers are not using the media during a lesson. This study aims to develop learning media picture cards gymnastics floor. This research is the development through 10 stages so as to produce instructional media picture cards gymnastics floor. This research is located in Palbapang Baru State Elementary School District of Bantul Bantul with the subject of the trial of fourth grade students who are 40 students. The instrument used in this study was a questionnaire which is then calculated by the percentage method and included in the category system to determine the feasibility. Based on the research that has been done, it was concluded that the structured learning media card with a picture gymnastics floor categorized as very feasible. As it is evident from the results of large-scale product testing are gaining eligibility percentage value of 100% to the category of very decent

Keywords: Gymnastics floor, learning media. And Palbapang Baru State Primary School

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran senam lantai yang dilakukan di SD peraturan dan kegiatannya diatur oleh guru sesuai kemampuan siswa dengan tanpa keluar dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada pembelajaran senam lantai kelas IV SD Negeri Palbapang Baru, pelaksanaannya telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV. Materi senam lantai untuk siswa

kelas IV SD Negeri Palbapang Baru antara lain; guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang. Materi senam lantai tersebut sudah disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas IV berdasarkan tingkat kemampuan siswa kelas IV dalam melakukan aktivitas fisik. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran senam lantai di SD Negeri Palbapang Baru juga sudah terbilang lengkap. SD Negeri Palbapang

Baru memiliki empat matras yang kondisinya masih sangat bagus serta memiliki lahan yang cukup luas untuk digunakan dalam pembelajaran senam lantai.

Pembelajaran senam lantai kelas IV SDN Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul walaupun materinya telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV dan didukung oleh sarana dan prasarana yang mencukupi. Namun pembelajaran senam lantai di SDN Palbapang Baru masih sangat kurang maksimal, hal tersebut dibuktikan dari hasil angket yang berisi tentang masalah yang timbul dalam pembelajaran senam lantai siswa kelas IV SDN Palbapang Baru yang menunjukkan bahwa terdapat 28 siswa dari 40 siswa merasa tidak termotivasi mengikuti pembelajaran senam lantai. Terdapat 29 dari 40 siswa merasa takut dalam melakukan gerakan senam lantai. Selain itu juga terdapat 30 siswa dari 40 siswa yang merasa sulit dalam melakukan gerakan senam lantai.

Peneliti ini selain menggali berbagai macam masalah yang timbul dari pembelajaran senam lantai juga mencari berbagai macam potensi yang harapannya melalui potensi- potensi yang ada dapat dikembangkan sebuah terobosan untuk mengatasi berbagai macam masalah yang timbul pada pembelajaran senam lantai di SDN Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul Tahun 2016. Beberapa potensi yang ditemukan melalui hasil angket antara lain, terdapat 38 siswa dan 2 orang guru berkeinginan untuk menggunakan media pembelajaran kartu bergambar dalam pembelajaran senam lantai. Berdasarkan data yang diperoleh melalui hasil angket kemudian dihitung dengan metode

persentase dan menunjukkan bahwa terdapat 95,24% guru dan siswa, berkeinginan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar pada pembelajaran senam lantai.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan pada bulan November 2015 sampai dengan Juni 2016. Adapun langkah kerja dalam rangka memperlancar penelitian ini dibagi menjadi 2 tahap yaitu tahap persiapan yang meliputi menyusun proposal penelitian, menyusun instrumen penelitian, membuat persetujuan dan pengesahan proposal, pengurusan perijinan. Tahap yang kedua adalah tahap pelaksanaan penelitian yang meliputi uji coba produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Penelitian ini dilaksanakan di SD N Palbapang Baru pada pembelajaran senam lantai.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru yang memiliki masalah terhadap pembelajaran senam lantai. Jumlah siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah 40 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu bergambar senam lantai.

Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap untuk bisa sampai pada produk akhir, yaitu produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Beberapa tahap penelitian diantaranya adalah, menggali potensi dan masalah, pengumpulan bahan, desain produk, cetak produk, validasi oleh ahli materi dan media, dan akan mempunyai hasil yang lebih bagus lagi

apabila ditambah dengan ahli pembelajaran untuk memvalidasi produk.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode dari skala Guttman (Sugiyono, 2015; 170) isi angket hanya terdapat jawaban ya dan tidak, positif-negatif, benar- salah, dll. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk menggali masalah dan potensi, untuk menilai produk oleh para ahli, baik ahli materi senam lantai atau ahli media pembelajaran, dan untuk menilai produk oleh siswa setelah melakukan uji coba terhadap produk.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah persentase. (Suharsimi Arikunto, 1996: 245) dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Data yang sudah di hitung menggunakan metode persentase kemudian akan diperoleh nilai dalam bentuk persen. Nilai yang diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam skala persentase, seperti dibawah ini;

Tabel 1. Skala Persentase untuk Uji Ahli Menurut Suharsimi Arikunto (1996: 244)

| Presentase Pencapaian | Rentang Nilai | Interpretasi |
|-----------------------|---------------|--------------|
| 76% - 100% | 16 - 20 | Sangat Layak |
| 56% - 75% | 12 - 15 | Layak |
| 40% - 50% | 9 - 11 | Cukup |
| 0% - 39% | 0 - 8 | Kurang Layak |

Tabel skala persentasi untuk siswa menurut Suharsimi Arikunto adalah sebagai berikut:

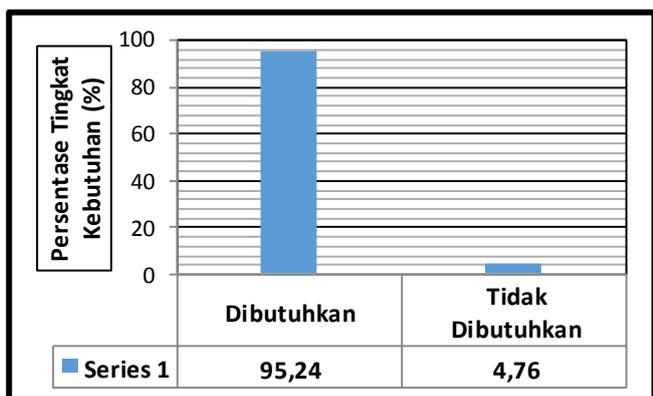
Tabel 2. Tabel Skala Persentase untuk Siswa Menurut Suharsimi Arikunto (1996: 244)

| Presentase Pencapaian | Rentang Nilai | Interpretasi |
|-----------------------|---------------|--------------|
| 76% - 100% | 13 - 16 | Sangat Layak |
| 56% - 75% | 9 - 12 | Layak |
| 40% - 50% | 7 - 8 | Cukup |
| 0% - 39% | 0 - 6 | Kurang Layak |

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

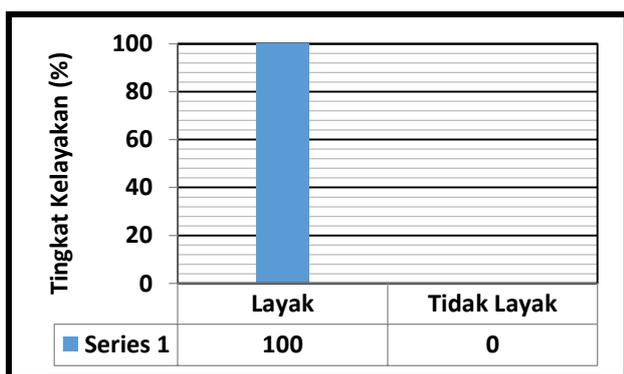
Hasil penelitian

Hasil penelitian pada tahap pengumpulan data untuk mencari tahu tingkat keinginan siswa dan guru dalam menggunakan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut;



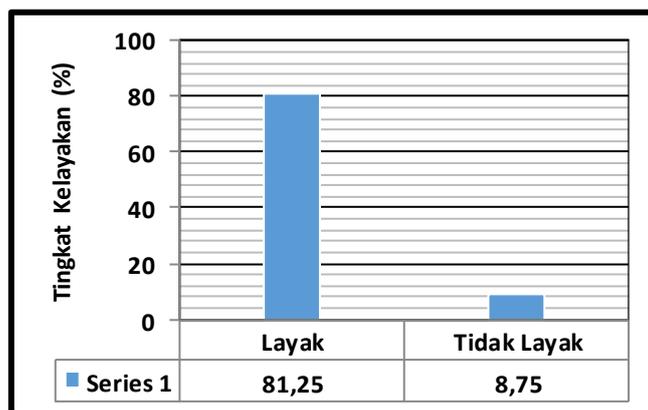
Gambar 1. Diagram Batang Hasil Angket untuk Mengetahui Tingkat Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Produk.

Tahap selanjutnya adalah proses validasi oleh ahli materi senam lantai dan ahli media pembelajaran terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Fungsi dari tahap validasi oleh ahli materi senam lantai adalah untuk dapat menghasilkan produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai yang layak untuk dijadikan media pembelajaran senam lantai. Berikut adalah hasil validasi produk media kartu bergambar senam lantai oleh ahli materi senam lantai;



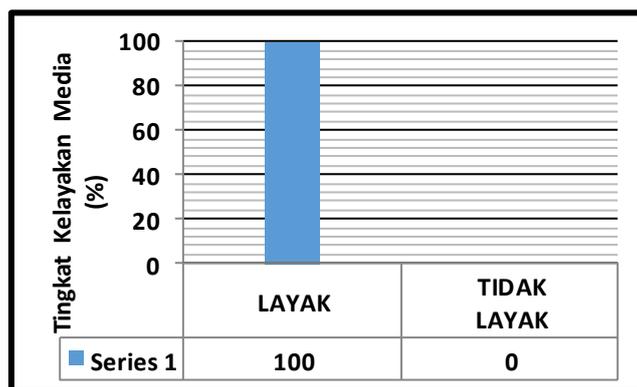
Gambar 2. Diagram Batang Hasil Validasi Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi Senam Lantai.

Berikut adalah hasil validasi produk media kartu bergambar senam lantai oleh ahli media pembelajaran;

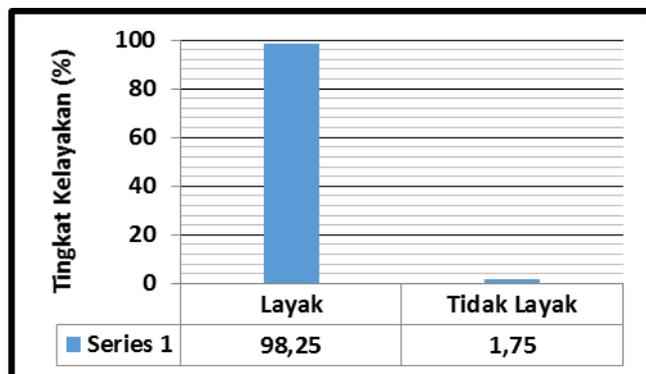


Gambar 3. Diagram Batang Hasil validasi kelayakan Produk oleh ahli media pembelajaran.

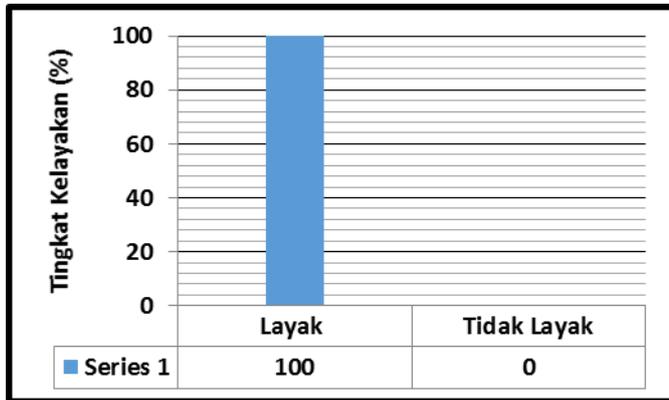
Berikut adalah hasil uji coba produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, dari uji coba produk tahap awal, kemudian menuju uji coba produk skala kecil, dan yang terakhir adalah uji coba produk skala besar.



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Uji Coba Produk Tahap Awal yang Melibatkan 2 Siswa.



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil yang Melibatkan 20 Siswa.



Gambar 6. Diagram Batang Hasil Uji Coba Produk Skala Besar yang Melibatkan 40 Siswa.

Pembahasan

Hasil uji coba media pembelajaran kartu bergambar senam lantai terhadap siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul, memperoleh hasil yang sangat memuaskan. Dengan digunakannya produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai pada uji coba di kelas IV SD Negeri Palbapang Baru sangat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran senam lantai. Dampak positif penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dirasakan oleh guru dan siswa. Dengan digunakannya media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, juga dapat mempermudah siswa dalam menerima materi senam lantai. Hal tersebut terlihat dari penilaian siswa terhadap media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, pasca uji coba terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Dengan digunakannya produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai pada pembelajaran senam lantai, terdapat 40 siswa dari 40 yang menyatakan bahwa dengan digunakannya produk media pembelajaran kartu

Pengembangan Media Pembelajaran.... (Iksan Sudibya) 5
 bergambar senam lantai, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi senam lantai. Selain itu dengan digunakannya media pembelajaran kartu bergambar senam lantai, terdapat 40 siswa dari 40 yang menyatakan lebih mudah dalam mengingat materi senam lantai, menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran senam lantai, dan bisa belajar senam lantai secara mandiri apabila menggunakan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Kemp dan Dayton (Hamdani, 2011: 73) yang menyatakan bahwa dengan digunakannya media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi jelas dan menarik, menjadi lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, dan dapat meningkatkan kualitas belajar.

Dalam uji coba terhadap produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa menjadi lebih mudah dalam menerima materi, hal tersebut terjadi karena produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai merupakan media pembelajaran yang dapat di proses melalui penglihatan. Sehingga dengan mengandalkan penglihatannya guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa dan siswa pun menjadi lebih mudah dalam menerima materi yang diberikan oleh guru, dan tujuan pembelajar pun mudah untuk dicapai. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Daryanto (2010: 14) yang mengemukakan bahwa penglihatan memiliki persentase penyerapan stimulus sebesar 82%. Penglihatan mempunyai tingkat penyerapan

stimulus lebih unggul dibandingkan dengan penginderaan yang lainnya.

Dari hasil uji coba produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai kepada siswa kelas IV SD Negeri Palbapang Baru yang telah di sebutkan di atas dan dari beberapa pendapat ahli tentang manfaat dari media pembelajaran yang juga telah disebutkan di atas, terlihat bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan kesepahaman dengan teori-teori yang dikemukakan di atas. Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai pada pembelajaran senam lantai mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Ketertarikan siswa pada media pembelajaran kartu bergambar senam lantai yang digunakan dalam pembelajaran senam lantai ternyata membawa dampak positif dan merupakan hal yang sangat baru bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai mampu meningkatkan antusias dan semangat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai membuat siswa merasa senang dan tidak cepat bosan saat mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran pun menjadi lebih efektif. Siswa terlihat lebih aktif selama kegiatan pembelajaran, dengan aktif bertanya, menjawab pertanyaan, maupun aktif dalam melakukan berbagai gerakan senam lantai.

Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai menjadikan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi lebih bervariasi. Media pembelajaran kartu bergambar senam lantai juga mempermudah guru dalam menghadirkan suatu objek yang tidak mungkin dibawa ke dalam kelas dalam bentuk

aslinya, sehingga dengan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai guru mampu menghadirkan objek tiruan dari objek sebenarnya. Siswa terlihat lebih mudah memahami penjelasan guru mengenai materi senam lantai dengan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai daripada hanya menggunakan metode ceramah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa tersusun media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dengan kategori sangat layak. Adapun hal tersebut dibuktikan dari hasil uji coba produk dan penilaian produk media pembelajaran kartu bergambar senam lantai yang mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100% dari siswa dengan kriteria sangat layak.

Saran

1. Membuat rangkaian gerakan yang lebih banyak dan kompleks tidak hanya guling depan, guling belakang, meroda, dan kayang.
2. Membuat media pembelajaran kartu bergambar pada materi yang lainnya, tidak hanya terfokus pada materi senam lantai, namun fokuslah pada masalah yang timbul pada pembelajaran.
3. Lebih kreatif dalam mendesain gambar dengan aplikasi komputer, agar tidak membutuhkan bantuan ahli dalam mendesain produk kartu bergambar.
4. Kartu bergambar akan lebih awet apabila bahan dasarnya adalah plastik.

5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan validasi dari ahli pembelajaran.
6. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan langkah- langkah penelitian secara runtut dan lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto.(2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development.* Bandung: Alfabeta

Suharsimi Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta

Bentuk Produk

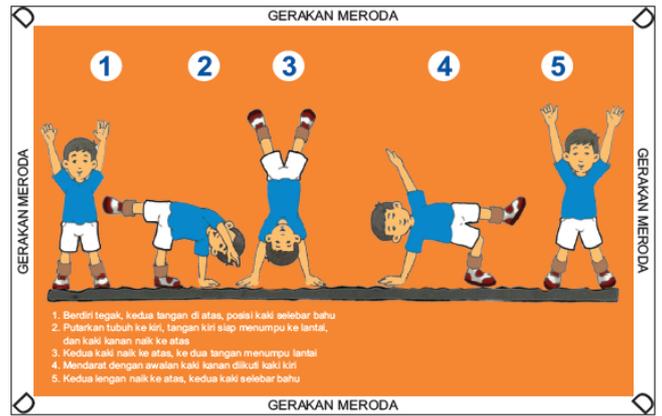
Gambar kartu gerakan guling depan.



Gambar kartu gerakan guling belakang.



Gambar kartu gerakan meroda.



Gambar kartu gerakan kayang.



Gambar wadah kartu.



Gambar petunjuk penggunaan kartu.

CARA PENGGUNAAN KARTU

12. KOCOK KARTU SEPERLUNYA
13. BAGIKAN KARTU KEPADA SELURAH SISWA
14. SISWA YANG MENDAPATKAN KARTU YANG SAMA BERARTI ADALAH REKAN KELOMPOK
15. PISAHKAN ANTARA KELOMPOK SATU DENGAN KELOMPOK YANG LAINNYA
16. PERSILAHKAN UNTUK BERDISKUSI PADA MASING- MASING KELOMPOK
17. PERSILAHKAN SELURUH ANGGOTA DARI MASING- MASING KELOMPOK MENCOBA GERAKAN SEPERTI YANG TERTERA PADA GAMBAR YANG DIPEGANGNYA ATAU GERAKAN YANG SUDAH DIDISKUSIKAN DENGAN KELOMPOKNYA
18. PILIHLAH SISWA YANG AKAN BERKUNJUNG KE KELOMPOK LAIN DAN PILIHLAH SISWA YANG BERJAGA DI KELOMPOK SENDIRI
19. SISWA YANG BERKUNJUNG BERTUGAS MENCARI TAHU MATERI DARI KELOMPOK LAIN
20. SISWA YANG BERJAGA BERTUGAS MENJELASKAN MATERI KEPADA KELOMPOK YANG BERKUNJUNG
21. SISWA YANG BERKUNJUNG KEMBALI KE KELOMPOK DAN SALING BERDISKUSI BERDASARKAN INFORMASI MATERI YANG DIDAPAT DARI KELOMPOK LAIN
22. SETIAP KELOMPOK MENCOBA MEMPRAKTIKKAN SEMUA GERAKAN YANG TELAH DIDISKUSIKAN BERSAMA

Catatan:

Penggunaan kartu untuk pembelajaran model individual, guru menyiapkan kartu bergambar rangkaian gerakan guling depan, meroda, dan kayang yang sudah dikemas menjadi 1 paket dan terdapat 10 paket yang nantinya dibagi- bagi ke siswa