

**PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PERATURAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS V SDS SWADHIPA
NATAR LAMPUNG SELATAN**

¹Muhammad Fadhel Hariyoga, ²Wayan Satria Jaya, ³Filardi Anindito

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: ¹Fadhelhariyoga222@gmail.com, ²wayan.satria@stkippgribl.ac.id,

³filardianindito@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDS SWADHIPA Natar Lampung Selatan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDS SWADHIPA Natar Lampung Selatan, dengan jumlah siswa keseluruhan adalah 22 siswa. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan observasi, tes dan dokumentasi. Analisis hasil belajar kognitif menggunakan teknik analisis deskriptif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDS SWADHIPA Natar Lampung Selatan. Hal ini dapat dibuktikan pada tahap pra siklus sebelum diberikan tindakan menggunakan media pembelajaran video animasi, siswa memperoleh ketuntasan klasikal 10% dengan kategori sangat rendah atau kurang. Kemudian dalam pembelajaran pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang memperoleh ketuntasan klasikal 36% dengan kategori kurang. Pada siklus II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan memperoleh ketuntasan klasikal 80% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Peraturan Sepak Bola

Abstract: This study aims to determine the application of animated video learning media in increasing the understanding of fifth grade students at SDS SWADHIPA Natar Lampung Selatan. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out through two cycles. Each cycle consists of four main activities, namely planning, implementing, observing and reflecting. The research subjects were fifth grade students at SDS SWADHIPA Natar Lampung Selatan, with a total of 22 students. This data collection technique is done by observation, testing and documentation. Analysis of cognitive learning outcomes using descriptive analysis techniques presented in percentage form. The results of this study indicate that the use of animated video learning media can improve the understanding of fifth grade students at SDS SWADHIPA Natar Lampung Selatan. This can be proven at the pre-cycle stage before being given action using animated video learning media, students obtain 10% classical completeness with very low or less categories. Then in learning in cycle I there was an increase in the learning outcomes of students who obtained 36% classical completeness in the less category. In cycle II, student learning outcomes increased by obtaining 80% classical completeness in the very good category.

Keywords: Animation Video Media, Understanding, Football Game Rules.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang harus diperhatikan oleh seorang guru adalah bagaimana cara untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran yang menarik serta diminati oleh peserta didik.

Media pembelajaran menjadi hal yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik karena peserta didik akan terstimulus dalam kegiatan belajar ketika menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Olahraga sepak bola merupakan jenis olahraga yang banyak digemari seluruh Negara di dunia umumnya. Namun dalam bermain sepak bola tidak hanya sekedar bermain saja, tetapi ada banyak aturan-aturan atau kebijakan yang harus di patuhi dalam bermain sepak bola untuk menghasilkan permainan yang kondusif dan menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami aturan-aturan permainan sepak bola, tidak hanya sekedar berceramah di depan kelas dan kemudian menjelaskan aturan-aturan permainan sepak bola saja, namun untuk hasil yang maksimal video animasi yang berisi penjelasan aturan permainan sepak bola dapat digunakan sebagai media pembelajarannya dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan

mempermudah siswa dalam memahaminya.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh penulis saat pra-penelitian pada tanggal 09 Januari 2023 di SDS SWADHIPA Natar Lampung Selatan, bahwa dalam pembelajaran penjas dalam bidang sepak bola guru menggunakan metode demonstrasi dalam kegiatan belajar, media pembelajaran berbasis audio visual khusus nya media video animasi belum dimanfaatkan secara baik di dalam kelas sehingga masih banyak siswa yang kurang memahami materi ajar yang di sampaikan oleh guru.

Oleh karena itu penulis memilih media video animasi dalam penelitian ini dimaksudkan adalah media ini sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran karena media ini dapat menstimulus siswa dalam belajar, sehingga siswa lebih tertarik untuk memahami materi ajar yang diberikan oleh guru, dengan begitu siswa lebih mudah untuk memahami materi ajar tersebut sehingga hasil belajarnya dapat maksimal.

Media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna.

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar

mengajar demi tercapainya tujan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya Arsyad (dalam Siska, 2021: 144).

Menurut Hamalik (dalam Fahrurrozi & Wicaksono, 2022: 178), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam PBM dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi rangsanagan kegiatan belajar, dan mempengaruhi psikologi siswa.

Media pembelajaran menjadi perihal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena fungsi dan manfaat media pembelajaran dapat memberikan pengaruh baik terhadap siswa dalam proses belajar, oleh karena itu dalam proses belajar media selalu terlibat di dalam nya.

Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu : (1) Media berbasis manusia seperti pendidik, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan *field-trip*; (2) media berbasis cetak seperti buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas; (3) media berbasis visual seperti buku, charta, grafik, peta, gamabar, transparansi dan slide; (4) media berbasis audio-visual seperti video, film, program slide tipe, dan televise; (5) media berbasis komputer seperti pengajaran dengan bantuan komputer, video interaktif, dan hyper-text.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang telah disebutkan

di atas, peneliti memilih media pembelajaran yang termasuk ke dalam medua berbasis audio-viusal sebagai media yang digunakan dalam penelitian.

Menurut Prastowo (2014: 341), menyatakan bahwasanya video adalah bahan ajar non cetak yang kaya informasi untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Video dapat menyajikan gambar bergerak yang disertai audio yang dapat dilihat serta didengar oleh siswa. Sehingga siswa seperti berada disituasi senyatanya sebagaimana program yang ditayangkan dalam video.

Bahan ajar audio-visual yaitu bahan ajar yang menggabungkan bahan ajar visual dan auditori. Menampilkan materi visual dapat merangsang penglihatan siswa, dan materi auditori dapat merangsang indra pendengaran siswa.

Kelebihan media video sebagai berikut; 1) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; 2) memperjelas hal-hal yang abstrak; 3) mengembangkan dan menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa dalam belajar; 4) video lebih realistik dan dapat diulang sesuai kebutuhan; dan 5) pesan yang disampaikan video mudah dipahami.

Keterbatasan dari media video pembelajaran sebagai berikut :

1. Video lebih menekankan pentingnya isi pelajaran ketimbang proses pengembangan materi tersebut

2. Saat memutar video, tidak bias disertai dengan penjelasan langsung ketika film atau video tersebut diputar.
3. Video yang diputar terlalu cepat akan menyebabkan kebingungan bagi orang yang mengikutinya.

Media video memiliki kekurangan dan kelebihan. Dengan adanya proses pembelajaran yang menggunakan media video, siswa dapat mengefisiensikan waktu dalam belajar, memberikan pengalaman yang baru kepada siswa, dan memberikan informasi yang akurat, dan lebih menarik, tetapi menyita banyak waktu dan memerlukan biaya yang cukup mahal.

Langkah-langkah penggunaan video, yaitu: (1) Langkah persiapan (2) Langkah penyajian (3) Tindak lanjut

Menurut Apriansyah (2020: 12), media vidio animasi yaitu penggabungan antara media audio dan visual yang dapat menarik perhatian siswa, dapat menyajikan suatu objek secara rinci serta mampu membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang sulit.

Siswa akan memiliki motivasi lebih baik bila pembelajaran menggunakan media animasi. Selain adanya peningkatan motivasi belajar siswa, media video animasi juga dapat menjelaskan dan menggambarkan pemahaman konsep materi pada siswa dalam waktu yang lama

Menurut Husdarta (2009: 3), pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakikatnya adalah perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Menurut Soedjono, dkk (1985: 103), sepak bola adalah permainan yang dilakukan dengan cara menyepak bola, bola disepak ke sana ke mari untuk memasukkan bola ke dalam gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan.

Teknik dasar bermain sepak bola sebagai berikut: (1) Passing (mengoper) (2) Ball Control (Kontrol Bola) (3) Dribbling (Menggiring Bola) (4) Shooting (Tendangan Ke Gawang) (5) Heading (Menyudul Bola).

Peraturan permainan (*Laws Of The Game*) edisi 2014/2015 adalah sebagai berikut: (1) Lapangan permainan (2) Bola (3) Jumlah pemain (4) Perlengkapan pemain (5) Wasit (6) Asisten wasit (7) Lamanya pertandingan (8) Memulai dan memulai kembali permainan (9) Bola didalam dan diluar permainan (10) Cara mencetak gol (11) Offside (12) Pelanggaran dan kelakuan yang tidak sopan (13) Tendangan bebas (14) Tendangan pinalti (15) Lemparan kedalam (16) Tendangan gawang (17) Tendangan sudut.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul

“Pemanfaatan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Peraturan Sepak Bola Pada Siswa Kelas V Sds Swadhipa Natar Lampung Selatan.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II Tahun Ajaran 2022/2023 yakni pada bulan Maret sampai dengan selesai penelitian di SDS SWADHIPA Natar.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V A yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan. Adapun objek dari penelitian ini adalah Media Audio Visual dalam Pendidikan Jasmani dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V di SDS SWADHIPA Natar.

Menurut Arikunto (Suyadi, 2012:18) menyatakan bahwa, “PTK adalah gabungan pengertian dari kata penelitian, tindakan dan kelas”. Melalui penelitian tindakan kelas ini, guru dapat meneliti sendiri yang berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang meliputi aspek interaksi antara guru dengan peserta didik, keunggulan dan kelemahan metode yang digunakan, media dan alat, serta prosedur dan alat evaluasi pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti menjadi sebagai kolaborator atau orang yang mengamati kinerja guru selama pembelajaran di kelas berlangsung. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 2 siklus, setiap

siklus dibagi menjadi beberapa kali pertemuan. Setiap siklusnya terdiri dari 4 kegiatan yaitu kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, observasi dan refleksi. Langkah-langkah dalam setiap siklusnya diuraikan sebagai berikut.

Teknik instrumen dan pengumpulan data yang digunakan yaitu (1)Observasi, peneliti langsung mengamati dan mencatat segala sesuatu yang diperlukan pada saat terjadinya proses yang dilakukan oleh subyek penelitian (2)Dokumentasi peneliti mengumpulkan gambar-gambar yang terjadi selama pengamatan berlangsung, (3)Tes, Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dan lembar tes.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ketika siswa mampu memahami tentang peraturan permainan sepak bola dan siswa mampu menjelaskan serta memberikan contoh tindakan yang melanggar peraturan dalam bermain sepak bola selain itu siswa harus mencapai nilai paling rendah sebesar 75 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 80%

Teknik analisis data. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang digunakan yaitu dengan menggunakan lembar observasi sedangkan data kuantitatif yaitu

menggunakan rumus mencari skor rata-rata kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan siklus I, peneliti melakukan pra siklus terlebih dahulu pada tanggal 13 Juni 2023, pada awal pembelajaran sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan media video animasi untuk mengetahui kemampuan *pretest* yang diperoleh siswa kelas 5A SDS SWADHIPA Natar Lampung Selatan maka diberikan soal 10 butir dengan hasil *pretest* sebagai berikut.

Ketereangan	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
Jumlah	1300	2	20
Nilai Rata-rata	60	80	60.5
Prsentase	10%		
Ketuntasan			
Kategori	Sangat Kurang		

Berdasarkan tabel diatas dapat dilakukan analisa hasil belajar yang telah dicapai yaitu pada pra siklus, siswa yang telah mencapai KKM yaitu 2 siswa. Persentase ketuntasan ini tergolong sangat kurang baik karena siswa hanya mendengarkan ceramah guru tanpa melihat langsung materi yang dijelaskan sehingga siswa sulit untuk memahami materi tersebut.

Pelaksanaan siklus pertama dikaukan selama 3 kali pertemuan yang dimulai pada tanggal 17 juli, 18juli dan 20 juli 2023 dengan memberikan siswa bagaimana cara berdiskusi dan

cara menginvestigasi suatu permasalahan dengan penilaian keaktifan dalam berdiskusi dan berpartisipasi dealam menemukan penyelesaian.

Berdasarkan pemahaman dari hasil belajar siswa siklus I dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor satu kelas adalah 68 dan persentase ketuntasan belajar yang diperoleh adalah 36%. Dari hasil belajar tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar siklus I belum memenuhi persentase ketuntasan belajar siswa yang telah di terapkan yaitu 80% dengan standar kelulusan belajar pada perolehan nilai KKM yakni 75. Sehingga dirasa perlu ada perbaikan kembali hasil belajar siswa pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan siklus kedua pada 21 juli 2023 selama 3 kali pertemuan pembelajaran yang dimulai tanggal 21 juli, 22 juli, dan 24 juli 2023 dengan memberikan siswa media video animasi dan mengerjakan soal serta praktik di lapangan.

Berdasarkan hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor satu kelas adalah 81 dan persentase ketuntasan belajar diperoleh 82%. Dari hasil belajar tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar siklus II sudah memenuhi persentase ketuntasan belajar siswa yang telah di terapkan yaitu 80% dengan standar kelulusan belajar pada perolehan nilai KKM yakni 75.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PJOK menggunakan media pembelajaran video animasi di kelas 5A SDS SWADHIPA Natar Lampung Selatan.

Setelah penelitian dilakukan hasil yang diperoleh menunjukkan berjenjang yaitu pada siklus I dikategorikan “kurang” karena berada pada persentase keberhasilan sebesar 36%, proses pembelajaran belum maksimal, sedangkan siklus ke II berada pada persentase keberhasilan sebesar 82% dikategorikan “sangat baik”. Dari sini dapat diartikan, bahwa pemahaman siswa dapat terarah dengan menggunakan media pembelajaran video animasi.

Kekurangan dan kelemahan di siklus I diperbaiki pada siklus II mencapai tingkat yang sempurna dan dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui perbaikan pada media pembelajaran pada siklus II menunjukan bahwa perbaikan media pembelajaran dapat memecahkan masalah pada siklus I dan permasalahan yang dihadapi selama ini.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan yaitu memiliki keterbatasan-keterbatasan, diantara lain:

1. Pada penelitian ini hanya dilakukan terbatas pada 1 tempat saja yaitu di kelas V A SDS

SWADHIPA Natar Lampung Selatan yang digunakan sebagai tempat penelitian.

2. Dalam penelitian ini, objek penelitian hanya terbatas pada peningkatan pemahaman siswa pada muatan pelajaran PJOK Permainan Sepak Bola. Hal ini bertujuan agar waktu yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian lebih efektif dan efisien.
3. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil pemahaman siswa pada permainan sepak bola pada muatan PJOK di kelas V A SDS SWADHIPA Natar Lampung Selatan dengan menggunakan media video animasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan Media Video Animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar sepak bola siswa kelas V A SDS SWADHIPA Natar Lampung Selatan.
2. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh dan dibuktikan pada tahap pra siklus sebelum diberikan tindakan menggunakan Media Video Animasi, siswa memperoleh ketuntasan klasikal 10% dengan kategori sangat rendah atau sangat kurang.

Kemudian dalam pembelajaran pada siklus I mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang memperoleh ketuntasan klasikal 36% dengan kategori kurang. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan memperoleh ketuntasan klasikal 82% dengan kategori sangat baik dan sudah mencapai indikator keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Siska, Y. (2021). *Pengembangan Materi, Media, dan Sumber Belajar IPS SD/MI*. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Fahrurrozi & Wicaksono, A. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Andi Prastowo. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9-18. DOI: https://doi.org/10.21009/jpens_il.v9i1.12905
- Husdarta H.J.S (2009). *Manajemen pendidikan jasmani*. Bandung: ALFABETA.
- Soedjono. (1985). *Sepak Bola taktik dan Kerjasama*. Yogyakarta: PT. Penerbit Kedaulatan Rakyat.
- Suyadi. (2012). *Buku Panduan Guru Profesional-Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)*. Yogyakarta: Andi.