

## **MEDIA VISA DAN PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD PADA MATERI RENANG**

*Oleh:*

**I Made Siman Swardiyasa, S.Pd.**  
SDN 6 Karangasem  
Email: ([madesiman14@icloud.com](mailto:madesiman14@icloud.com))

### **ABSTRAK**

Permasalahan pembelajaran PJOK dalam materi pembelajaran renang adalah (1) terbatasnya sarpras kolam renang dan lokasinya cukup jauh dari Sekolah dan (2) di era global, transformasi, dan digitalisasi saat ini, siswa lebih antusias ketika diberikan materi melalui media pembelajaran video animasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Karangasem, yang bertujuan untuk mengetahui media Visual Audio VISA dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada materi renang. Rancangan penelitian menggunakan rancangan deskriptif kualitatif dengan menggunakan kelas V sebagai subjek penelitian yang berjumlah 32 orang siswa, data dikumpulkan dengan instrumen pengumpul data (kuesioner) dan dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 32 orang siswa kelas 5, 29 orang atau 90,63% yang mampu menjawab minimal 7 pertanyaan dengan benar. Untuk gerakan I; kriteria sangat mampu 20 orang siswa, kriteria mampu 10 orang siswa, kriteria kurang mampu 1 orang, dan belum mampu 1 orang. Untuk gerakan II; kriteria sangat mampu 18 orang siswa, kriteria mampu 9 orang siswa, kriteria kurang mampu 3 orang siswa, dan belum mampu 2 orang siswa. Untuk gerakan III; kriteria sangat mampu 25 orang siswa, kriteria mampu 5 orang siswa, kriteria kurang mampu 1 orang siswa, dan belum mampu 1 orang siswa. Sedangkan untuk gerakan IV; kriteria sangat mampu 5 orang, kriteria mampu 21 orang, kriteria kurang mampu 2 orang, dan kriteria belum mampu 4 orang. *Visual Audio* (VISA) dimaknai sebagai sesuatu yang bersifat dapat didengar dan dilihat; alat peraga yang dapat didengar dan dilihat: Belajar di sekolah akan lebih efektif jika dilengkapi dengan *alat audiovisual*.

*Kata kunci* : Media Visa; Peningkatan Motivasi; Materi Renang.

## **VISA MEDIA AND IMPROVEMENT OF SD STUDENT LEARNING MOTIVATION IN SWIMMING MATERIAL**

### **ABSTRACT**

The problems of PJOK learning in swimming learning materials are (1) the limited swimming pool sarpras and its location is quite far from the School and (2) in the current global era, transformation and digitization, students are more enthusiastic when given material through instructional video animation.

This research was conducted at SDN 6 Karangasem, which aims to find out the VISA media in increasing student motivation in swimming material. The study design used a qualitative descriptive design using class V as a research subject of 32 students, the data were collected with a data collection instrument (questionnaire) and analyzed qualitatively. The results of the study showed that out of 32 5th grade students, 29 people or 90.63% were able to answer at least 7 questions correctly. For movement I; criteria for very capable of 20 students, criteria for capable of 10 students, criteria for underprivileged 1 person, and not capable of 1 person. For movement II; criteria for very capable 18 students, criteria for capable of 9 students, criteria for underprivileged 3 students, and not capable of 2 students. For movement III; criteria for very capable 25 students, criteria for capable of 5 students, criteria for underprivileged 1 student, and not capable of 1 student. While for the IV movement; criteria for very capable of 5 people, criteria for being able to 21 people, criteria for underprivileged 2 people, and criteria for not being able to 4 people. Visual Audio (VISA) is interpreted as something that can be heard and seen; teaching aids that can be heard and seen: Learning in school will be more effective if equipped with audiovisual tools.

*Keywords: Media Visa; Increased Motivation; Swimming Material*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan tingkat kebugaran dan kesehatan siswa baik jasmani dan rohaninya. Akan tetapi, tidak semua materi keterampilan olahraga dapat dipraktekkan di sekolah. Hal ini dikarenakan tidak adanya sarpras yang sesuai materi pelajaran yang ada di PJOK dan jauhnya sarpras yang akan digunakan. Salah satu contohnya adalah kolam renang. Salah satu materi kelas 5 Sekolah Dasar pada Kompetensi Dasar 4.8 adalah mempraktikkan salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik pada jarak tertentu. Hal ini menyebabkan kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran renang, karena mereka hanya melihat gambar print out atau di buku yang dibawa oleh siswa yang akan dipraktekkan di depan kelas di atas sebuah bangku panjang. Banyak siswa yang mengeluh karena susah mengikuti atau menerapkan gerakan tersebut dengan melihat contoh yang ada di buku.

Melihat kenyataan ini, peneliti sebagai guru PJOK menerapkan ide untuk memberikan pembelajaran tersebut dengan media VISA (Visual Audio) atau yang lebih sering kita sebut video. Akan tetapi, video kadang ada audionya dan kadang tanpa audio. Jadi, penulis memilih Visual Audio yang berupa video dengan audionya. Sedangkan materi yang diberikan di dalam visual berupa teknik dasar renang gaya dada secara bertahap sekaligus latihan soal dan penilaian harian sekaligus. Hal ini tidak lepas dari era digitalisasi dan globalisasi saat ini, di mana teknologi menjajah dan menguasai manusia dari saat baru bangun tidur bahkan sampai saat tidur (Abdul K. 2014).

Seperti halnya handphone, saat ini hampir semua orang memilikinya dan hampir setiap saat menggunakannya. Tidak heran, pada umumnya persentase seseorang menggunakan lebih banyak daripada memegang dan membaca sebuah buku, sehingga, media ini dapat diterapkan di manapun dan kapanpun baik dengan komputer pc, laptop, atau handphone. Hal ini sejalan dengan proses ilmiah dan menyadari bahwa kita belajar menurut Sheal Pater (1989) dalam Depdiknas (2004) mengatakan : a 10 dari apa yang kita baca b 20 dari apa yang kita dengar c 30 dari apa yang kita lihat d 50 dari apa yang kita lihat dan dengar e 70 dari apa yang kita katakan f 90 dari apa yang kita katakan dan lakukan. Tertarik akan masalah di atas penulis berupaya untuk mencoba mencari jalan keluar dari masalah ini. Penulis menerapkan media VISAdalam pelajaran renang dengan maksud siswa tertantang, motivasinya meningkat, sehingga pada akhir pembelajaran siswa mampu menjelaskan proses yang dilakukan dalam pelajaran renang, menggunakan konsep yang telah dipelajarinya melalui visa agar termotivasi dan dapat meningkatkan pemahamannya, serta yang terpenting pelajaran PJOK menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Ketika video tersebut ditayangkan, mereka sangat senang dan konsentrasi mengikuti, mengamati dan menganalisis gerakan tersebut baik dari tempat duduknya ataupun sambil berdiri karena saking semangatnya. Mereka melihat, mengikuti langsung gerakan yang dilihat sehingga mereka lebih paham dan lebih cepat mengerti dengan gerakan dasar yang harus dilakukan. Di saat siswa bergantian presentasi di depan kelas di atas bangku panjang, mereka pun dapat

mempraktekkan sambil menonton video tersebut. Mereka bisa paham jika gerakannya sudah sesuai atau belum, karena selain visual dan audio terdapat juga tulisan yang ditayangkan langsung di video tersebut, sehingga secara tidak langsung mereka melaksanakan literasi sekaligus.

Hasilyang diharapkan adalah peningkatan motivasi belajar yaitu ketika melihat dan mendengar langsung dari video yang ditayangkan daripada ketika di awal sebelum siswa diberikan VISA, mereka diberikan materi dan soal latihan dengan cara dibacakan. Ketika ditanya pun mereka semua menjawab dengan semangat dan sangat senang dengan media VISA yang diberikan, sehingga saat itu peneliti sebagai seorang guru merasa sangat puas dan bangga mendengar dan melihat kenyataan tersebut.

## KAJIAN PUSTAKA

## METODE

### 1. Media Pembelajaran VISA

Secara garis besar, ide dasar media pembelajaran VISA dapat digambarkan seperti Gambar 1 berikut.



Gambar 1: Media Pembelajaran VISA

Metode yang digunakan yaitu menggunakan media VISA atau *Visual Audio* dan yang lebih lazim disebut *Audio Visual*. Agar tidak terkesan menjiplak, jadi susunan katanya dibalik sehingga untuk pembuatan akronimnya lebih mudah. Media *Visual* akan ditayangkan melalui alat *LCD* yang menghasilkan gambar yang sesuai dengan alat yang terhubung dengan *LCD* tersebut seperti halnya laptop. Sedangkan untuk *Audio* akan dihubungkan dengan pengeras suara portabel atau *speaker portable* yang terhubung dengan laptop.

Di dalam media VISA tersebut yang akan ditayangkan dari awal adalah sebagai berikut.

- a) Pembuka yaitu berisikan poin materi yang terdapat pada VISA yang akan ditayangkan dari detik 01 – detik ke 10.
- b) Dilanjutkan dengan video animasi guru dan siswa ketika bel sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai dari detik ke 11 – detik ke 48.
- c) Kemudian dengan video animasi juga berupa salam dari guru yang kemudian mengajak siswa untuk menyanyikan lagu wajib dari detik ke 49 – menit ke 03.34 di mana semua siswa ikut bernyanyi.
- d) Setelah itu, akan tayang sebuah permainan mengingat warna yang disebut dengan *Umbala(color) game* dari level 1 mulai dari 3 warna sampai level 7 dengan 9 warna yang akan muncul dan menghilang. Siswa akan memperhatikan terlebih dahulu dari level 1 sampai 7 dan tiap level akan diberikan jeda 5 detik dan mulai dari level 2 akan ditambahkan waktu jeda 1 detik tiap levelnya setelah warna terakhir menghilang yang akan di atur oleh guru. Pada saat jeda, siswa diberikan kesempatan untuk mengingat dan mencatat warna yang sempat muncul di tiap level. Penulisan warna harus sesuai dengan tempat di mana munculnya warna tersebut. Permainan ini dimulai dari menit ke 03.36 – menit ke 06.51.
- e) Berikutnya adalah materi tentang dasar renang gaya dada atau katak (*breaststroke*) dari menit ke 06.52 – menit ke 15.54.
- f) Untuk refleksi atau evaluasi siswa akan diberikan soal latihan atau bisa juga sebagai penilaian harian yang ditayangkan pada menit ke 15.56 – menit ke 25.36.

g) Dan yang terakhir adalah kata penutup dari media VISA tersebut.

Demikian metode dan pelaksanaan yang diberikan kepada siswa kelas V, di mana materi yang diberikan berdurasi 26.18 menit. Jika ditambahkan waktu dari mempersiapkan dan mengembalikan alat, hanya menghabiskan waktu kurang lebih 1 jam pelajaran atau 35 menit. Sedangkan waktu yang tersisa bisa digunakan untuk pemberian materi lain yang belum terlaksana.

## 2. Jadwal Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan media VISA tersebut dilaksanakan pada Pk. 07:30 s/d 09:15 Wita, hari Jumat tanggal 22 dan 29 Maret 2019 semester 2 tahun 2018-2019.

## 3. Instrumen dan Metode Pengolahan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa adalah kuesioner dan tes latihan. Sedangkan data hasil tes latihan siswa menggunakan pedoman penskoran yang sudah dilakukan dari tahun pelajaran sebelumnya yaitu skor 1 (satu) tiap jawaban yang benar dan nilainya ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

## 4. Indikator Keberhasilan

Indikator yang dicapai dalam materi renang gaya dada yaitu mampu menjawab 10 soal pilihan ganda minimal 7 jawaban benar dan menjelaskan prosedur gerakan I yaitu gerakan kaki pada renang gaya dada, menjelaskan prosedur gerakan II yaitu gerakan lengan pada renang gaya dada, menjelaskan prosedur gerakan III yaitu gerakan pengambilan napas pada renang gaya dada, dan menjelaskan prosedur gerakan IV yaitu renang gaya dada secara terkoordinasi dengan baik dan tepat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 32 orang siswa kelas 5, 18 orang mampu menjawab 9 pertanyaan dengan benar, 8 orang menjawab 8 pertanyaan dengan benar, 3 orang menjawab 7 pertanyaan dengan benar dan 3 orang menjawab pertanyaan dengan benar di bawah 7. Dengan kata lain dari 32 orang siswa 29 (90.63%) orang siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar minimal 7. Sedangkan untuk menjelaskan prosedur gerakan I – IV dengan cara pemberian kuesioner kepada siswa dapat digambarkan ke dalam bentuk Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Kemampuan siswa dalam menjelaskan tahapan gerak dasar renang dada.

Kriteria	Gerakan			
	I	II	III	IV
Sangat mampu	20	18	25	5
Mampu	10	9	5	21
Kurang mampu	1	3	1	2
Belum mampu	1	2	1	4

### **Keterangan:**

#### Gerakan :

- I = menjelaskan prosedur gerakan kaki pada renang gaya dada
- II = menjelaskan prosedur gerakan lengan pada renang gaya dada
- III = menjelaskan prosedur gerakan pengambilan napas pada renang gaya dada
- IV = menjelaskan prosedur gerakan renang gaya dada secara terkoordinasi dengan baik dan tepat

Melihat data Tabel 1 dapat digambarkan bahwa media VISA secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada materi renang khususnya dalam menjawab soal dan pemahaman prosedur gerakan renang gaya dada. Karena pada dasarnya, otak manusia akan bekerja lebih baik ketika menerima pesan dalam bentuk video, audio dan tulisan sekaligus dan dengan

media pembelajaran VISA, sehingga siswa lebih mengerti dan memahami pesan yang diberikansaat mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas daripada ketika menerima pesan dalam bentuk gambar atau dalam bentuk audio (secara lisan) atau dalam bentuk tulisan saja.

Ketika siswa diberikan materi pembelajaran dengan media VISA dapat membuatpemahamanasiswa meningkat ketika diberikan pesan atau materi, maka secara tidak langsung pada saat itu juga motivasi belajar siswa akan mengalami peningkatan.Konsentrasi siswa juga lebih fokus terhadap materi yang diberikan, sedangkan guru bisa mengamati dan mengawasi siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran.Selain itu, durasi waktu penyajian materi juga akan sangat efektif ketika guru mengajar di dua rombel pada kelas yang sama dengan jumlah siswa lebih dari 20 orang misalkan kelas Va dan Vb. Akan sangat efektif juga ketika ada beberapa siswa yang bertanya atau ingin mengulang materi biar lebih jelas, pada saat itu guru akan memutar ulang media VISA ke materi yang ditanyakan oleh siswa tersebut.

MenurutAngkowo dan kosasih (2007:27) berpendapat bahwa salah satufungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikutmemengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapaitujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan dirancang guru. Sejalan denganpendapat tersebut bahwa penggunaan media VISA dalam pembelajaran pendidikanjasmani dan kesehatan bertujuan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran.Media yang digunakan harus mampu menyesuaikan kebutuhan dan kondisi danlingkungan belajar. Hal ini dikarenakan dalam penggunaan pembelajaran harusmampu memberikan pengaruh yang baik terhadap terlaksananya pembelajaran.Penggunaan media visual dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatandapat dilakukan dengan maksimal dikarenakan tidak memakan waktu yang lebihlama dalam mempersiapkannya dan tidakmembutuhkan alat bantu yang lebihbanyak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Difa Nuarisapta (2018) tentang Penggunaan Media dalamPembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SekolahMenengah Pertama se



Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman, yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

## SIMPULAN

Ketika siswa diberikan materi pembelajaran dengan media VISA, dapat membuat pemahaman siswa meningkat ketika diberikan pesan atau materi, maka secara tidak langsung pada saat itu juga motivasi belajar siswa akan mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat dinyatakan media VISA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 6 Karangasem pada materi Renang.

Penulis berharap mendapat masukan dan saran terkait pelaksanaan Best Practices ini sehingga laporan ini menjadi lebih sempurna dan semoga berhasilnya pelaksanaan kegiatan ini dapat:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas lain atau di sekolah lain.
2. Mengoptimalkan media pembelajaran dan sarana TIK yang ada di sekolah.
3. Meningkatkan kualitas pendidikan dan guru di sekolah.
4. Memberikan motivasi terhadap guru dalam membuat media pembelajaran inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H. (2008). Retrieved from <https://id.wikipedia.org/wiki/>
- Alya, Q. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar*. Bandung: PT. Indahjaya Adipratama.
- Sugono, D. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Haryanta, A. T., & Sujiatmiko, E. (2012). *Kamus Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Surakarta: Aksarra Sinergi Media.
- Bastomi, M. R. (2018). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/22211> .

Riadi, M. (2013, April 23). Retrieved from <https://www.kajianpustaka.com/2013/04/motivasi-belajar.html>.

Peter Sheal. (1989) .Kerucut Pengalaman Belajar.(online).  
(<http://www.scribd.com/mobile/doc/83329921>)

Abdul K. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi*.Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi

Difa Nuarisapta (2018). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. *Skripsi*. UNY: Yogyakarta