



Peningkatan Kemampuan Lompat Jauh Peserta Didik Menggunakan Media Kardus Bekas Kelas IV Sdn 4 Bukit Tunggal Palangkaraya
Improving Students Long Jump Ability Using Used Cardboard Media Class IV Sdn 4 Bukit Tunggal Palangkaraya
Ipie

SDN 4 Bukit Tunggal, Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia.

ARTIKEL INFO

Diterima
April 2021

Dipublikasi
Mei 2021

*e-mail :
lpie.btingang@gmail.com

ABSTRAK

Untuk mempelajari penjaskses maka tugas guru adalah menyajikan mata pelajaran tersebut dalam situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Selain itu dipahami bahwa peserta didik kelas tinggi khususnya kelas IV sekolah dasar. Untuk menghadirkan pengalaman konkret dalam bentuk nyata khususnya dalam pelajaran Penjaskses konsep ataupun praktek (pengelolaan jasmani), maka seorang guru hendaknya menggunakan media/ alat peraga sehingga pengalaman belajar yang dimiliki oleh peserta didik benar-benar nyata dan tersimpan dengan baik dalam pemahaman peserta didik.

Aktifitas olahraga bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar bukanlah merupakan pengalaman yang bersifat abstrak. Oleh karena itu penggunaan alat peraga kardus bekas yang tepat sangat penting dilakukan untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari praktek lompat jauh. Salah satu alternative alat peraga yang bias digunakan dalam praktek lompat jauh adalah Kardus Bekas (KB).

Rata-rata skor perolehan kemampuan lompat jauh peserta didik dari siklus I ke siklus 2 terjadi peningkatan. Selain skor rata-rata ketuntasan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II jugaterjadipeningkatan. Hal ini disebabkan karena penggunaan alat peraga Kardus Bekas (KB) dengan perbaikan manajemen kelas yang lebih baik yang dilakukan secara berkelompok. Terjadi peningkatan kualitas pembelajaran peserta didik yang ditandai dengan peningkatan keaktifan peserta didik baik dalam bentuk minat belajar, perhatian terhadap pelajaran, angka partisipasi, dan presentasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Penjaskses dengan menggunakan alat peraga Kardus Bekas (KB).

Kata Kunci : Kemampuan Lompat Jauh, Alat Peraga Kardus Bekas, Aktifitas Olahraga.

ABSTRACT

To learn physical education, the teacher's task is to present these subjects in a situation that is fun and not boring for students. In addition, it is understood that high grade students, especially grade IV elementary schools. To present concrete experiences in a real form, especially in concepts or practice Physical Education lessons (physical management), a teacher should use media/props so that the learning experience possessed by students is really real and stored properly in the understanding of students.

Sports activities for fourth grade elementary school students are not abstract experiences. Therefore, the proper use of used cardboard teaching aids is very important to make it easier for students to learn long jump practice. One of the alternative teaching aids that can be used in long jump practice is Used Cardboard (KB).

The average score of students' long jump ability from cycle I to cycle 2 increased. In addition to the average score of students' learning mastery from cycle I to cycle II, there was also an increase. This was due to the use of used cardboard teaching aids (KB) with better classroom management improvements carried out in groups. There was an increase in the quality of student learning which was marked by increasing student activity in the form of interest in learning, attention to lessons, participation rates, and student presentations in physical education learning activities using used cardboard props (KB).

Keywords: Long Jump Ability, Used Cardboard Props, Sports Activities.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang diperlukan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam pembangunan manusia dan masyarakat. Dengan proses semacam ini, suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai agama, budaya, pemikiran, dan pengalaman kepada generasi berikutnya sehingga mereka benar-benar siap menghadapi masa depan bangsa dan negara yang lebih cerah.

Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia (20/2003) menyatakan: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang layak dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dengan tujuan pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. masa darurat penyebaran penyakit virus corona 2019 (COVID19) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, terhitung sejak 16 Maret 2020, seluruh kegiatan di luar rumah cukup berpindah rumah. penyebaran penyakit coronavirus. Untuk mencegah penyebaran virus (COVID19) semakin banyak di masyarakat, salah satu upaya pencegahannya adalah dengan melindungi tubuh Batasi kontak dengan orang lain dan hindari aktivitas yang memakan waktu. Dengan adanya pandemi COVID-19 ini, salah satu aspek yang terdampak sangat besar adalah dunia pendidikan yang salah satunya adalah di sekolah SMK Negeri I Palangkaraya. Adanya teknologi yang mampu digunakan sebagai media pembelajaran tidak dapat menggantikan pembelajaran karakter, pengembangan sikap bersosialisasi. Teknologi saat ini belum bisa menggantikan peran guru. Meski pembelajaran online akan menjadi kebiasaan ke era yang lebih mengembangkan kecepatan informasi,

tetapi nilai-nilai kemanusiaan tidak dapat disentuh dengan teknologi. Namun demikian adanya pembelajaran jarak jauh dan belajar dirumah ini setidaknya membuat guru harus terus memperbarui pengetahuannya, mencoba berbagai aplikasi yang sudah tersedia dan bisa di akses secara bebas, menuntut guru untuk lebih mengenal teknologi sebagai penunjang dalam penyampaian materi.

Pembelajaran yang biasanya dilakukan tatap muka di kelas oleh guru dan siswa berubah sekarang bahwa pembelajaran harus dilakukan secara online. Proses belajar mengajar dapat dipilih melalui berbagai cara atau aplikasi tertentu. Setiap siswa diminta untuk mengakses atau menginstal aplikasi yang sesuai. alamat masing-masing guru. Tidak dapat dipungkiri banyak kendala dalam proses pembelajaran online. Kendala tidak hanya dialami oleh guru tetapi juga siswa. Pembelajaran online yang dilakukan di SMK Negeri I Palangkaraya pada masa pandemi ini diharapkan dapat menggantikan sistem pembelajaran di kelas. Mahasiswa diharapkan tetap aktif dan kreatif selama belajar dari rumah melalui internet. Sejak pandemi guru yang mengajar di SMK Negeri I Palangkaraya menerapkan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Zoom, yang mengharuskan adanya komunikasi dengan peserta didik. Dengan pembelajaran menggunakan aplikasi Zoom ini, peserta didik dapat bergabung dalam kelas yang sudah dijadwalkan yang dibagikan berupa link zoom. Guru dapat memberikan materi berupa presentasi, maupun kuis sehingga peserta didik dapat langsung menjawab perintah dari guru melalui fitur chat yang ada di zoom atau menjawab secara lisan ketika pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran online tidak selalu berjalan mulus, pasti ada kendalanya. Selama ini keterbatasan pembelajaran online hampir sama dengan kendala pada umumnya. Salah satunya adalah koneksi ke jaringan internet,

pembelajaran online ini tidak akan berfungsi dengan lancar tanpa koneksi internet yang baik. Bahkan, ada beberapa daerah yang bisa dikatakan minim jaringan atau bahkan tidak terkoneksi sama sekali. Kondisi di sekolah dan tempat tinggal siswa tentu berbeda. Akibatnya tidak jarang siswa kesulitan mendapatkan koneksi internet atau sinyal saat mengikuti pembelajaran online. Hal ini menyebabkan peserta didik tertinggal ketika guru melakukan interaksi, tanya jawab maupun saat pemberian dan penyampaian materi beserta tugas. Menanggapi hal itu maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui bagaimanakah pelaksanaan aplikasi zoom yang ada di sekolah SMK Negeri 1 Palangkaraya pada peserta didik kelas X TKRO. Bagaimanakah pengelolaan pelaksanaan aplikasi zoom yang dilakukan oleh guru, bagaimanakah pemahaman peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam Proses Pembelajaran Matematika”.

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan inovasi di bidang teknologi dalam pembelajaran kepada peserta didik dan guru maupun siapa saja pihak yang bertanggung jawab dalam menyelenggarakan pembelajaran daring. Dengan demikian proses pembelajaran daring di SMK Negeri 1 Palangkaraya dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan untuk memudahkan guru ataupun peserta didik. Agar memperoleh kejelasan masalah yang diteliti dan tidak terjadi perluasan masalah untuk itu maka peneliti memberi fokus penelitian, fokus penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimanakah efektivitas aplikasi zoom dalam proses pembelajaran Matematika pada siswa kelas X TKRO di SMK Negeri 1 Palangkaraya”.

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata “efektif”, yang mengandung arti keberhasilan dalam

mencapai tujuan yang dikejar. Efektivitas selalu berkaitan dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dan hasil yang benar-benar dicapai. / Efektivitas. Dengan kata lain, efektivitas menunjukkan seberapa dekat hasil dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Hidayat dalam (Anggrayni & Yusliati 2018 : 13-14), disebutkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana semakin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya.

b. Pengertian Zoom

Menurut Ulfi Awwaliyah dkk (2021 : 92) Zoom adalah layanan konferensi video berbasis cloud computing. Aplikasi ini memungkinkan Anda untuk bertemu secara virtual dengan orang lain, baik itu panggilan video, panggilan suara, atau keduanya. Menariknya, semua percakapan dapat direkam melalui Zoom untuk dilihat nanti. Sedangkan menurut Fahrina,

Amelia & Zahara (2020 : 48) Zoom adalah aplikasi yang dibuat oleh Zoom Video Communications Inc, sebuah perusahaan teknologi komunikasi Amerika Serikat. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi Zoom sangat bermanfaat dimasa sekarang Pandemi Covid-19. Dapat memudahkan interaksi komunikasi secara virtual. Aplikasi Zoom juga sangat mudah digunakan sehingga tidak menyusahakan penggunaanya.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Resiani 2015 Daya tarik penampilan fisik berpengaruh kuat terhadap proses belajar; Semakin menarik penggunaan media maka semakin termotivasi siswa untuk belajar, yang berdampak pada hasil belajar siswa. Fanny 2013 “Keindahan, daya tarik dan adanya interaktivitas dalam lingkungan belajar merupakan sarana untuk mencegah siswa bosan mengikuti pelajaran dan efek terbesarnya adalah siswa diharapkan termotivasi dan belajar lebih mudah menyerap

materi". Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, menurut Diplan & Andi Setiawan (2018 : 28) penelitian kualitatif adalah suatu kegiatan yang mengobservasi didalam dunia. Itu terdiri dari pengertian materi praktik untuk membuat dunia menjadi nyata. Praktek mentransformasi dunia. Mereka membalik dunia kedalam deretan gambaran, meliputi lahan garapan, wawancara, percakapan, fotografi, rekaman dan banyak lainnya. Ditingkat ini, penelitian kualitatif melibatkan definisi, pendekatan naturlistik. Ini artinya penelitian kualitatif belajar suatu dari setting alami, mencoba membuat definisi pengertian, fenomena alam batas waktu berarti membawakannya. Sedangkan menurut Sukmadinata (2007 : 60) "Penelitian kualitatif bersifat induktif, peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah cara melihat, mencari atau mengamati sebuah rangkaian kegiatan untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejak pandemi pihak sekolah di SMK Negeri 1 Palangkaraya menerapkan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Zoom, yang mengharuskan adanya komunikasi guru dengan peserta didik. Dengan pembelajaran menggunakan aplikasi Zoom ini, peserta didik dapat bergabung dalam kelas yang sudah dijadwalkan yang dibagikan berupa link zoom. Guru dapat

memberikan materi berupa presentasi, maupun kuis sehingga peserta didik dapat langsung menjawab perintah dari guru melalui fitur chat yang ada di zoom atau menjawab secara lisan ketika pembelajaran berlangsung.

Adapun indikator yang digunakan peneliti untuk mengukur efektivitas aplikasi zoom dalam proses pembelajaran matematika terbagi menjadi 3 yaitu: 1) Perencanaan pembelajaran daring, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran yang mengatakan bahwa secara umum sudah sesuai dengan RPP dan untuk penjelasan materi biasanya saya ambil yang singkat kemudian saya menunggu tanggapan dari siswa". 2) Penggunaan media daring, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang mengatakan bahwa "saya merasa nyaman dengan cara mengajar melalui zoom ini, karena sangat membantu dengan tatap muka. 3) Hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan guru mata pelajaran yang mengatakan bahwa "Secara umum penyampaian dari saya ditanggapi dengan baik bagi yang memang mengikuti zoom, tetapi bagi yang tidak mengikuti nah itu yang tidak bisa mengerti".

Berdasarkan hasil wawancara diatas, bahwa dengan menggunakan aplikasi zoom dapat dikatakan efektif dalam membantu guru dan peserta didik pada pembelajaran daring. Hal ini disebabkan karena kita bisa melihat wajah peserta didik dan guru dalam video siaran langsung. Guru dan peserta didik dapat melihat presentasi materi yang biasanya diajarkan di ruang kelas, bisa juga diperlihatkan kepada peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran secara online. Materi belajar yang dibagikan melalui format word, power point atau lainnya bisa dicoret-corek oleh siapa saja yang bergabung dalam kelas online. Hal ini membantu agar guru dapat menjelaskan, mengomentari materi belajar peserta didik sehingga suasananya

terasa belajar seperti diruang kelas. Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini yaitu memerlukan jaringan internet dan cukup menguras kuota data hal ini disebabkan karena ketika melakukan pembelajaran online dengan live video, secara otomatis akan memakan banyak data internet.

Walaupun dengan penggunaan aplikasi zoom masih terdapat beberapa kendala, salah satunya adalah koneksi jaringan karena ada beberapa daerah yang dapat dikatakan minim jaringan internet. Kendala kuota habis karena tidak mampu mengisi kuota dan kadang mati lampu untuk peserta didik yang tinggal dipedesaan. Sehingga ada beberapa peserta didik yang sulit untuk mengikuti pembelajaran online. Namun saat ini aplikasi zoom adalah solusi terbaik untuk pembelajaran jarak jauh.

Penelitian ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya tentang "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid19" dan "Pengaruh model pembelajaran Radek Berbantuan Aplikasi Zoom terhadap Kemampuan Berfikir Kritis IPA Siswa Kelas VI SDN Kalukuang I Makasar di Era Pandemi Covid19" yang memiliki kesamaan dalam hal pembelajaran jarak jauh untuk guru dan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian kepada guru mata pelajaran Matematika, wali kelas dan peserta didik kelas X TKRO SMK Negeri I Palangka Raya tentang "Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam Proses Pembelajaran Matematika". Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi zoom dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran daring.

Dengan adanya aplikasi tersebut dapat mempermudah proses belajar mengajar saat ini dan guru dapat berinteraksi sekaligus bertatap muka dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia Fahrina, Karla Amelia & Cut Rita Zahara. 2020. *Minda Guru Indonesia: Guru Dan Pembelajaran Inovatif Di Masa Pandemi COVID-19*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Diplan & M.Andi Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Fanny. 2013. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama. 14,16.
- Fatchurahman, Mohammad, Muhammad Andi Setiawan, dan Karyanti. 2021. The development of group healing storytelling model in multicultural counselling services in Indonesian schools: Examination of disciplinary cases. *Образование и наука*. 23:4(157-180).
- Lysa Anggrayni & Yusliati. 2018. *Efektifitas Rehabilitas Pecandu Narkotika Serta Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kejahatan Di Indonesia*. Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Permadi, Ade Salahudin dan Rahmani. 2020. Analisis Penerapan Media Pembelajaran Google Apps For Education. *Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 5:2(48-52).
- Resiani. 2015. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama. 14, 15.
- Riadin, Agung, Muhammad Jailani dan Ummi Qudsiyah. 2020. Optimalisasi Kompetensi Dan Kinerja Guru Ekonomi Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemic Covid-19 Berbasis ICT. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*. 4:6(1250-1261).
- Ulfi Awwaliyah dkk. 2021. *Antologi Pandemi 2020 Part#1*. Riau: Yayasan Miftahul Ulum Kepenuhan.