

MENINGKATKAN DAYA TANGGAP DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SMP DI KELAS KHUSUS OLAH RAGA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI

Tjitjih Kurniasih, Haryani, dan Endang Ciptowati

SMP Negeri 2 Ciawi
Jl. Mayjen H.E. Sukma KM. 2, Kabupaten Bogor
Email: tjitjih.kurniasih@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan daya tanggap siswa dan hasil belajar IPA di kelas khusus olah raga dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Melalui penelitian ini diharapkan bahwa tanggapan siswa selama Kegiatan Belajar Mengajar akan meningkat dan kegiatan belajar IPA menjadi menyenangkan sehingga akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas VIII (kelas khusus olahraga) di salah satu SMP Negeri di Bogor. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi daya tanggap siswa selama KBM, lembar observasi kegiatan pembelajaran, dan instrumen hasil belajar (soal postes). Data yang dihasilkan kemudian dianalisis nilai rata-ratanya. Pada siklus pertama hasil belajar mencapai 42% dan daya tanggap siswa terhadap aktivitas guru dalam KBM hanya 56% (kurang). Pada siklus 2 hasil belajar mencapai 72% dan daya tanggap siswa terhadap aktivitas guru dalam KBM naik menjadi 68%. Pada siklus 3 hasil belajar IPA kelas khusus olahraga akhirnya mencapai ketuntasan klasikal 88% dan daya tanggap terhadap aktivitas guru dalam KBM mencapai 93% (melampaui standar ketuntasan klasikal). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi dapat meningkatkan daya tanggap dan hasil belajar IPA kelas khusus olahraga.

Kata kunci: daya tanggap siswa, Hasil belajar IPA, Kelas Khusus Olah Raga, Media Pembelajaran Animasi.

ABSTRACT

This research aimed to increase students' response towards science learning and science learning outcome in sport class using animation learning media. Through this research, it was expected that students' response during teaching and learning activities would increased and students' will be interested in doing these activities so that it will increase their science learning outcome. This research was three cycles-class action research in which every cycles consists of four stages. Research subjects was 36, 8th grader students (sports class) in one of junior high school in Bogor. Research instruments were students' responsiveness evaluation sheet, learning activities observation sheet, and learning results instrument (postest question). The collected data were analyzed its average. In first cycle, learning outcome was 42% whereas students' responsiveness was 56% (low). In cycle 2, learning outcome and students' responsiveness were increased to 72% and 68%, respectively. In cycle 3, clasical completedness of 88% for learning outcome and 93% for students' responsiveness (beyond clasical completedness standard) were achieved. Results suggested that animation learning media may increased students' responsiveness and learning outcome of science subjects in sports class.

Keywords: students' responsiveness, science learning outcome, sport class, animation learning media.

PENDAHULUAN

Setiap peserta didik memiliki bakat yang berbeda-beda dan ada peserta didik yang memiliki bakat atau kemampuan yang berada di atas rata-rata. Undang-undang No. 20 Pasal 32 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan khusus adalah

jenjang pendidikan yang diperuntukkan bagi peserta didik yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Permendiknas No. 34 Tahun 2006 lebih lanjut menerangkan bahwa salah satu tujuan pendidikan khusus tersebut adalah untuk mendapatkan peserta didik yang berhasil mencapai prestasi puncak di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, estetika,

dan/atau olahraga, pada tingkat satuan pendidikan, kabupaten/kota, provinsi, nasional, dan internasional.

Pendidikan khusus bidang olahraga yakni melalui Sekolah Khusus Olahraga (SKO) maupun Kelas Khusus Olahraga (KKO) sudah banyak ditemukan di Indonesia dan terdapat satu SKO tingkat nasional (SKO Ragunan) serta empat SKO yang bersifat Pusat Pendidikan dan Latihan Olahraga Pelajar (PPLP) yang berada di Sidoarjo, Banda Aceh, Samarinda, dan Palembang (Kemenpora, 2014). Kelas Khusus Olahraga (KKO) tersebar hampir di seluruh Indonesia, misalnya di Kabupaten Bogor yang memiliki tiga sekolah yang mempunyai kelas khusus olahraga. Salah satu sekolah yang memiliki kelas khusus olahraga adalah salah satu SMPN di Ciawi. Di kelas ini terdapat 36 siswa (14 orang siswa perempuan dan 22 orang siswa laki-laki). Masing-masing siswa di kelas khusus olahraga ini memiliki bakat di bidang olahraga yang berbeda-beda sehingga setiap harinya mereka dilatih dalam cabang olahraga bakatnya masing-masing. Siswa-siswa yang berada di kelas olahraga ini memiliki semangat yang tinggi dalam berlatih cabang olahraga bakatnya sehingga terkadang mereka berlatih melebihi jam latihan yang seharusnya.

Sayangnya, semangat yang tinggi ini kurang disertai dengan semangat untuk belajar di kelas. Untuk beberapa mata pelajaran misalnya IPS dan Bahasa Indonesia, semangat mereka dalam mengerjakan tugas sangat rendah. Dari 36 siswa, hanya tiga orang siswa yang mengumpulkan tugas IPS dan siswa yang mengumpulkan tugas mengarang tidak lebih dari lima orang. Nilai ulangan IPA siswa kelas olahraga juga tergolong buruk. Pada Semester I hanya lima orang siswa saja yang memiliki nilai di atas KKM.

Prestasi belajar siswa kelas olahraga yang buruk juga ditemui di sekolah lain. Hasil penelitian Hibatulloh (2012) di salah satu SMPN di Kota Purbalingga misalnya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas olahraga lebih buruk dibandingkan dengan siswa kelas umum. Hasil penelitian Aries *et al.* (2004) juga menunjukkan hal serupa yakni bahwa atlet sekolah memiliki prestasi akademis yang lebih buruk dibandingkan dengan siswa yang non-atlit, khususnya dalam hal kemampuan verbal, matematika, keterampilan analitis, me-

nulis, kemampuan bahasa asing, maupun keterampilan kuantitatif.

Kelelahan adalah salah satu alasan yang membuat para siswa kelas olahraga ini kurang bersemangat dalam belajar maupun mengerjakan tugas. Aktivitas olahraga untuk siswa kelas olahraga sangatlah tinggi karena latihan untuk siswa kelas olahraga dilaksanakan sampai dengan sore hari. Aktivitas olahraga yang begitu tinggi membuat para siswa ini pulang kerumah dalam keadaan lelah sehingga tidak memiliki waktu untuk belajar maupun mengerjakan tugas. Pendekatan secara personal sudah dilakukan kepada para siswa misalnya dengan memberikan saran agar di sela-sela latihan maupun ketika sedang menunggu pelatih datang dapat diisi dengan belajar maupun mengerjakan tugas, tetapi sayangnya saran ini tidak mereka implementasikan.

Kurangnya antusiasme siswa kelas olahraga dalam kegiatan belajar perlu dicari pemecahannya mengingat tidak semua prestasi non akademik dapat mengantarkan seorang siswa ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Jalur prestasi misalnya hanya dapat digunakan oleh mereka yang setidaknya memiliki prestasi Juara 1 sampai 3 di Tingkat Kabupaten. Hal ini menunjukkan bahwa hanya siswa yang memiliki prestasi sampai tingkatan tertentu yang dapat mengantungkan masa depannya pada bakat olahraga yang dimilikinya. Realitas ini menunjukkan bahwa prestasi non akademik harus juga dibarengi dengan kemampuan akademik. Oleh karena itu, semangat maupun antusiasme siswa dalam belajar serta pemahaman mereka akan apa yang diajarkan di kelas harus ditingkatkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Chuan *et al.* (2013) menunjukkan bahwa lingkungan belajar adalah salah satu faktor yang berpengaruh pada prestasi akademik *students-athletes* (atlet sekolah). Oleh karena itu, lingkungan belajar para atlet sekolah (dalam hal ini adalah siswa kelas olahraga) adalah elemen yang perlu disusun sedemikian rupa sehingga lingkungan belajar dapat mendorong prestasi akademik siswa.

Lingkungan belajar sangat berkaitan dengan keterlibatan siswa (*students' engagement*). Lingkungan belajar yang mendukung misalnya dalam bentuk adanya dukungan dan tantangan (*challenges*) dari guru yang nantinya akan mempengaruhi keterlibatan siswa (Shernoff *et*

al., 2014). Keterlibatan siswa didefinisikan sebagai tingkat perhatian, rasa ingin tahu, ketertarikan, optimisme, dan semangat yang siswa tunjukkan ketika mereka sedang belajar (Edglossary, 2015), atau yang dapat ditafsirkan sebagai *suatu tanggapan/respons siswa*. Respons menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI, 2013) adalah kegiatan atau perubahan pola perilaku makhluk sebagai akibat rangsangan atau fluktuasi keadaan lingkungan. *Responsiveness* (daya tanggap) berasal dari kata dasar *response* yang artinya tanggapan, reaksi atau jawaban. Oleh karena itu, daya tanggap siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tanggapan siswa terhadap aktivitas yang dilakukan guru selama KBM. Peningkatan daya tanggap siswa diharapkan dapat kemudian meningkatkan keterlibatan siswa sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Hamalik (2003) hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta apersipis dan abilitas. Beberapa ahli lebih jauh menyatakan bahwa salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran animasi (Hoffler dan Leutner, 2007; Harun dan Zaidatun, 2004; Suwarna, 2007; Mukhtar dan Iskandar, 2010). Harun dan Zaidatun (2004) menyatakan bahwa kelebihan animasi adalah (1) Animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamis, (2) Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah, (3) Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding menggunakan media lainnya, (4) Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar, dan (5) Persembahan secara visual dan dinamis yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep ataupun demonstrasi. Kelebihan-kelebihan animasi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik diharapkan dapat memicu respon siswa kelas olahraga terhadap aktivitas belajar mengajar, sehingga peningkatan respons siswa ini pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan pertimbangan-pertimbangan atas uraian diatas, maka penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui

apakah media pembelajaran animasi dapat meningkatkan daya tanggap dan hasil belajar IPA siswa kelas khusus olahraga.

METODE

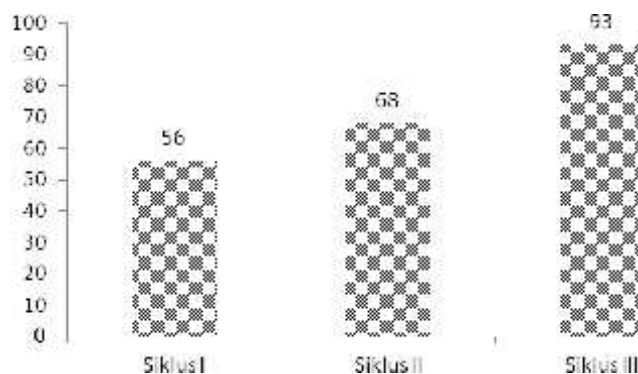
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas/*Class Action Research*. Pada penelitian ini dilakukan tindakan yang terdiri dari tiga siklus, yang setiap siklusnya menggunakan empat tahap yaitu (1) Tahap Perencanaan yang terdiri dari memilih kompetensi yang akan digunakan, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mengkompilasi media pembelajaran animasi, dan membuat instrumen penilaian, (2) Tahap Pelaksanaan yang terdiri dari melaksanakan perlakuan tindakan berupa pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran animasi, (3) Tahap Pengamatan yang terdiri dari melaksanakan pengamatan respon siswa terhadap aktivitas guru selama KBM, dan melaksanakan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa, dan (4) Tahap Refleksi yakni melaksanakan analisis terhadap hasil penelitian dan hasilnya digunakan untuk memperbaiki tindakan yang harus dilakukan pada siklus berikutnya atau menarik kesimpulan penelitian. Subyek penelitian adalah kelas VIII-1 (Kelas khusus olahraga) di salah satu SMP di Kabupaten Bogor. Penelitian berlangsung pada bulan Januari sampai Maret 2014 pada materi pelajaran Energi dan Usaha. Instrumen penelitian yang digunakan antara lain lembar observasi daya tanggap siswa selama KBM, lembar observasi kegiatan pembelajaran dan instrumen hasil belajar (soal *posttest*) yang diadaptasi dari Arifin (2013). Lembar observasi daya tanggap siswa selama KBM dan lembar observasi kegiatan pembelajaran diisi oleh dua orang *observer*. Instrumen hasil belajar merupakan soal *posttest* yang diberikan pada akhir siklus/proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

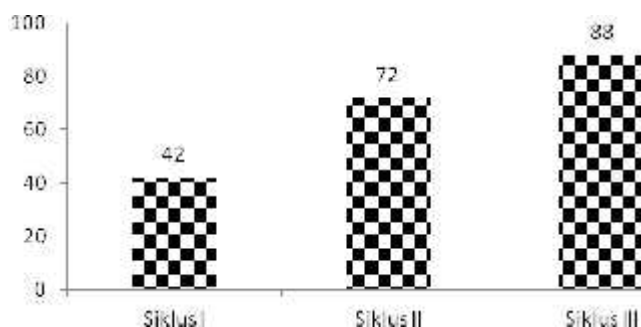
Daya tanggap (*responsiveness*) siswa dan hasil belajar IPA disajikan pada Tabel 1 serta Gambar 1 dan 2. Data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan daya tanggap siswa dalam KBM pada saat menggunakan media pembelajaran animasi.

Tabel 1. Perubahan Setelah Belajar IPA Menggunakan Media Animasi

No.	ASPEK YANG DIAMATI	SIKLUS 1	SIKLUS 2	SIKLUS 3
1.	Persentasi Ketuntasan hasil belajar IPA	42%	72%	88%
2.	Rata-rata hasil <i>posttest</i>	66	81	90
3.	Respon siswa terhadap aktivitas guru dalam KBM.	56%	68%	93%



Gambar 1. Persentase Daya Tanggap Siswa Dalam KBM Dalam Tiga Siklus Penelitian



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPA Pada Ketiga Siklus Penelitian

Meningkatnya respon siswa dalam belajar IPA memberikan dampak pada meningkatnya hasil belajar. Berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan pada akhir tiap siklus, hasil belajar IPA di kelas khusus olah raga ini meningkat setelah menggunakan media pembelajaran animasi, dari 42% ketuntasan pada siklus 1 meningkat menjadi 72% pada siklus 2 dan pada siklus 3 dapat melampaui ketuntasan klasikal (88%). Rata-rata hasil belajar yang pada siklus 1 baru mencapai 66 (dibawah KKM), mengalami peningkatan yang mana pada siklus 2 meningkat menjadi 88 (diatas KKM) dan siklus 3 menjadi 90 (melampaui KKM). Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian dan pernyataan beberapa ahli.

Harun dan Zaidatun (2004) menyatakan bahwa animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Pernyataan senada juga dikemukakan Suwarna (2007) bahwa media animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman pada bahan ajar meningkat. Media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata

tidak dapat terlihat oleh mata, yang dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Penelitian Marbach-Ad *et al.* (2008) juga menunjukkan bahwa media animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa tentang konsep genetika molekuler. Media animasi dalam pembelajaran yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh-contoh, selain berupa animasi statis *auto-run* atau diaktifkan melalui tombol, juga bisa berupa animasi interaktif yang memfasilitasi pengguna (siswa) untuk berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu dari animasi tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh She dan Chen (2009) lebih lanjut menjelaskan bahwa faktor yang membuat animasi dapat mempengaruhi pembelajaran siswa adalah karena animasi membuat siswa mengalokasikan fokus visual yang lebih besar dibandingkan ketika diberikan teks saja.

Penerapan pembelajaran berbasis animasi selain mampu meningkatkan hasil belajar dan daya tanggap belajar siswa, juga berimplikasi pada kebutuhan pemanfaatan teknologi yang harus dilakukan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Fenomena globalisasi yang ditandai oleh sinergi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mestinya dijadikan faktor mendasar untuk menransformasikan lembaga pendidikan untuk mendukung terwujudnya lingkungan pembelajaran generasi baru. Dalam pendidikan, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan TIK terkini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Mukhtar dan Iskandar, 2010). Selain dengan memanfaatkan TIK, pengajar juga perlu memperhatikan cara penyajian animasi, sesuai dengan hasil penelitian Mayer dan Anderson (1999) yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa terjadi ketika narasi dikombinasikan dengan gambar. Pemberian tanda (*cueing*) bagian-bagian yang penting juga dapat meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan animasi, sejalan dengan hasil penelitian de Koning *et al.* (2007) yang menunjukkan bahwa pemberian *cueing* dapat semakin meningkatkan manfaat pembelajaran dengan animasi.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan daya tanggap siswa dan

hasil belajar IPA di kelas khusus olahraga. Rencana pembelajaran yang baik dan didukung oleh media pembelajaran yang baik tidak akan berhasil apabila guru sebagai fasilitator tidak menguasai TIK. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran animasi ini akan berhasil bila pembelajaran animasi mensinergikan antara rencana pembelajaran, media pembelajaran, dan kemampuan TIK guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Aries, E., McCarthy, D., Salovey, P. & Banaji, M.R. (2004). A Comparison of Athletes and Non-Athletes At Highly Selective Colleges; Academic Performance and Personal development. *Research in Higher Education* Vol. 45 No. 6, hlm. 577-602.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chuan, C.C, Yusof, A., dan Mohd. Shah, P. (2013). Sports Involvement and Academic Achievement: A Study of Malaysian University Athletes. *International Education Studies*, Vol. 6 No.2, hlm. 12-21.
- Harun dan Zaidatun. 2004. *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. [Online]. Diakses dari <http://www.citl.utm.my/publications/manuals/mm/elemeMM.pdf>.
- Hibatulloh, A.A. (2012). Perbedaan Prestasi Belajar Siswa antara kelas umum dan kelas olahraga berdasarkan tingkat pendidikan orangtua pada kelas VII SMPN 4 Purbalingga. Tesis. FIK UNY, Yogyakarta.
- Hoffler, T.N., & Leutner, D. (2007). Instructional Animation versus Static Pictures: A Meta Analysis. *Learning and Instruction* Vol. 17 No. 6, hlm 722-738.
- Education Glossary Reform. (2015). *Students Engagement*. [Online]. Diakses dari <http://edglossary.org/studentengagement/>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2013). Jakarta: PT.Gramedia.
- Kementrian Pemuda dan Olahraga. (2014). Data Profil Kepemudaan dan Keolahragaan. 2014. [Online]. Diakses dari <http://kemenpora.go.id/index/statistic>.
- de Koning, B.B., Tabbers, H.K., Rikers, R.M.J., & Paas, F. (2007). Attention Cueing as

- a Means to Enhance Learning from an Animation. *Applied Cognitive Psychology* Vol. 21, hlm. 731-746.
- Marbach-Ad, G., Rotbain, Y., & Stavy, R. (2008). Using Computer Animation and Illustration Activities to Improve High School Students' Achievement in Molecular Genetics. *Journal of Research in Science Teaching*, Vol. 45 No. 3, hlm. 273-292.
- Mayer, R.E. & Anderson, R.B. (1992). The Instructive Animation: Helping Students Build Connections Between words and Pictures in Multimedia Learning. *Journal of Educational Psychology* Vol. 84 No. 4, hlm. 444-452.
- Mukhtar dan Iskandar. (2010). *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- She, H., & Chen, Y. (2009). The Impact of multimedia effect on science learning: evidence from eye movements. *Computers & Education*, Vol. 53 No. 4, hlm. 1297-1307.
- Shernoff, D. J., Tonks, S., & Anderson, B. (2014). The impact of the learning environment on student engagement in high school classrooms. Dalam D. J. Shernoff & J. Bempechat (Eds.), *Engaging Youth in Schools: Evidence-Based Models to Guide Future Innovations*, 113(1), hlm. 166-177. (pp. 166-177). New York: Columbia University.
- Suwarna. (2007). *Pengajaran Mikro: Pendekatan Praktis dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Tiara Wacana.