

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL MELALUI GAME PUBG MOBILE TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN RENANG GAYA DADA SISWA KELAS VII DI SMP NU LASEM

Dani Santosa, Tubagus Herlambang¹, Ibnu Fatkhu Royana²

¹Universitas PGRI Semarang

²Universitas PGRI Semarang

Email: santosadani357@gmail.com

Abstract

The study aims to find out learning using audio visual media through the PUBG Mobile Game to influence the cognitive learning outcomes of students in breaststroke swimming in class VII SMP NU Lasem.

The study uses true experimental design in the form of pretest-posttest control group design. Sampling with cluster random sampling consisted of classes, VII A (experimental) using learning models using audio visual media through the PUBG Mobile Game as many as 23 students and VII B (control) using lecture learning models with a total of 23 students. Data analysis techniques using test for normality, homogeneity, and t-test.

The results of the experimental class pretest and posttest showed differences, cognitive learning outcomes of students obtained pretest 15.65 and posttest 20.13 increased 12%.

It was concluded that the data increased in the experimental class and the control class. But it is known that the use of audio visual media through the PUBG Mobile Game increased significantly compared to the control class using the lecture method, meaning that using audio visual media through the PUBG Mobile Game affected cognitive learning outcomes in grade VII students at SMP NU Lasem. Research suggestion is the use of audio visual media through the PUBG Mobile Game can be used as an alternative teacher in improving cognitive learning outcomes in students.

Keywords: Media, Audio Visual, Learning Outcomes, Cognitive, PUBG Mobile Games.

Abstrak

Penelitian bertujuan mengetahui pembelajaran menggunakan media audio visual melalui Game PUBG Mobile berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran renang gaya dada siswa kelas VII SMP NU Lasem.

Penelitian menggunakan true experimental design bentuk pretest-posttest control group design. Pengambilan sampel dengan cluster random sampling terdiri dari kelas, VII A (eksperimen) menggunakan model pembelajaran menggunakan media audio visual melalui Game PUBG Mobile jumlah siswa sebanyak 23 dan VII B (kontrol) menggunakan model pembelajaran ceramah dengan jumlah siswa sebanyak 23. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t.

Hasil penelitian pada kelas eksperimen pretest dan posttest menunjukkan adanya perbedaan, hasil belajar kognitif siswa diperoleh pretest 15,65 dan posttest 20,13 meningkat 12%.

Disimpulkan data mengalami peningkatan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Namun diketahui penggunaan media audio visual melalui Game PUBG Mobile meningkat signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol dengan penggunaan metode ceramah, artinya menggunakan media audio visual melalui Game PUBG Mobile berpengaruh hasil belajar kognitif pada siswa kelas VII di SMP NU Lasem. Saran penelitian adalah penggunaan media audio visual melalui Game PUBG Mobile dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa.

Kata kunci : Media, Audio Visual, Hasil Belajar, Kognitif, Game PUBG Mobile.

Pendidikan adalah kegiatan penting yang harus dilakukan oleh manusia, bertujuan dijadikan bekal pada masa yang akan datang salah satunya untuk mencapai keberhasilan. Pendidikan dapat

dilakukan dimana saja, disekolahkan maupun di luar sekolah. Pendidikan di sekolah merupakan pendidikan yang dilakukan secara rutin dan sistematis, sedangkan pendidikan di luar sekolah merupakan pendidikan yang secara tidak langsung didapat dari lingkungan sekitar, misalnya dari orang terdekat, salah satunya adalah orang tua. Orang tua berperan penting dalam hal mendidik anak mulai sejak dini. Adapun kalangan masyarakat juga berpengaruh dalam hal pendidikan. Pola pikir siswa berkembang saat mengalami pengalaman yang tidak hanya didapat dari pendidikan di sekolah saja tetapi juga di luar sekolah juga.

Menurut Sukmawati dan Hartoto (2015: 367) Pendidikan adalah suatu usaha dalam menyiapkan pertumbuhan dan menerapkan anak melalui bimbingan, kegiatan, pengajaran, serta pelatihan kehidupan dimasa yang akan datang. Untuk mencapai keberhasilan tentunya perlu dukungan dan partisipasi aktif yang bersifat terus menerus dari semua pihak yaitu orang tua dan anggota masyarakat yang berada disekelilingnya. Adapun Sugiman A.H dan Rukmana. (2018: 521) menyatakan bahwa, Pendidikan merupakan suatu landasan penting bagi siswa untuk mencapai kebahagiaan dimasa yang akan datang dan pendidikan juga tidak akan dirasakan secara langsung tetapi akan dirasakan ketika dewasa selain itu pendidikan juga memberikan kita tuntunan, pimpinan bimbingan yang dilakukan oleh sekelompok kepada siswa.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mempunyai banyak aktivitas jasmani, olahraga, dan permainan. Materi yang ada pada pendidikan jasmani meliputi beberapa materi yang dikelompokkan. Pada dasarnya pendidikan jasmani pada ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama terdapat materi yang telah disesuaikan berdasarkan Kurikulum 2013. Materi tersebut dikelompokkan menjadi beberapa materi, seperti halnya (1) bola kecil (2) bola besar (3) atletik (4) kebugaran jasmani (5) senam ritmik (6) senam lantai (7) Akuatik.

Salah satu materi yang diajarkan pada ruang lingkup sekolah menengah pertama (SMP) salah satunya adalah materi akuatik. Menurut kusumaningrum, A.Z. (2019: 2) akuatik ialah segala macam bentuk aktivitas air yang dapat dilakukan di sungai, danau, laut, pantai maupun kolam renang. Dapat disimpulkan bahwa devinisi akuatik itu sendiri merupakan aktivitas yang dilakukan di dalam air. Hal ini akuatik terdapat cabang olahraga yang terdiri dari 4 jenis olahraga yaitu ; (1) loncat indah (2) polo air (3) renang indah dan (4) renang. Berdasarkan kurikulum 2013 yang digunakan pada sekolah menengah pertama adalah materi renang. Renang merupakan cabang olahraga yang sudah banyak digemari oleh semua kalangan, berdasarkan observasi di sekolah SMP NU Lasem materi renang sangat diminati dan dinanti-nanti oleh siswa.

Guru merupakan kunci utama yang dapat merubah suasana pembelajaran menjadi semakin meningkat dengan adanya model mengajar yang kreatif dan inovatif. Baru-baru ini dalam dunia pendidikan banyak dinaungi berbagai macam metode yang didasari dengan berkembangnya zaman di era digital. Pada era digital ini banyak berkembangnya teknologi yang sekarang dapat digunakan oleh

semua kalangan, khususnya pada kalangan peserta didik zaman sekarang salah satunya adalah maraknya permainan atau game berbasis android yang sering digunakan oleh kalangan pelajar. Munculnya berbagai macam produk teknologi mengakibatkan banyak guru yang kreatif dan inovatif untuk mengubah cara mengajar agar dapat dengan mudah dan diterima oleh siswa dengan baik. Dengan demikian banyak sekolah yang meningkatkan sarana prasarana maupun metode mengajar dengan menggunakan pengajaran berbasis teknologi. Maraknya era digital menjadikan semakin banyak guru kreatif dan inovatif dalam mengajar salah satunya adalah mengajar dengan media audio visual, dengan tujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar dengan mudah dan dapat diterima oleh siswa yang dapat berpengaruh besar dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor.

Oleh sebab itu, model pembelajaran dengan menggunakan media audio visual digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa khususnya pada pembelajaran renang gaya dada. Banyak orang diluar sana menganggap bahwa melakukan renang gaya dada merupakan gerakan yang sulit untuk dilakukan, padahal pada kenyataannya renang gaya dada akan mudah dilakukan jika melalui langkah-langkah awal yang harus dilakukan, seperti halnya melakukan langkah gerakan tangan, langkah gerakan kaki kemudian disusul dengan gerakan pengambilan nafas pada gerakan kepala dengan benar. Meskipun dalam kenyataannya nanti pembelajaran yang digunakan melalui media audio visual pada materi renang gaya dada akan dilaksanakan di dalam ruangan dengan melihat audio visual pembelajaran melalui Game PUBG Mobile tidak akan mengurangi motivasi maupun pola pikir siswa dalam menerima materi, justru nantinya akan menambah motivasi maupun pola pikir siswa, karena media pembelajaran ini adalah berupa audio visual melalui Game PUBG Mobile dan dikemas dengan baik untuk menarik siswa menerima materi pembelajaran yang disampaikan.

Dengan demikian kesimpulan di atas, diperkuat dengan teori dari Daryanto dalam Febryanto (2015: 2) yang menyatakan bahwa beberapa penelitian menunjukkan bahwa informasi yang disajikan melalui gambar, dapat diserap baik oleh penonton. Namun demikian, apabila disampaikan melalui suara, informasi tersebut hanya bisa diserap dengan baik oleh penonton sebesar 40%. Ini berarti apabila kedua media itu digabungkan pesan yang disampaikan akan lebih mudah diserap oleh siswa yang melihat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada pembelajaran renang di SMP NU Lasem yakni guru masih menggunakan metode pembelajaran renang gaya dada dengan penyajian materi pengajaran lama yaitu dengan penggunaan metode ceramah. Penggunaan metode pembelajaran secara ceramah seperti halnya menjelaskan materi dengan pedoman buku pegangan maupun buku pegangan siswa itu sendiri, serta memberikan siswa sebuah modul yang telah disajikan masih bersifat konvensional. Hal ini membuat siswa merasa jenuh, bosan dan kurang motivasi untuk pembelajaran renang. Tidak hanya itu, diketahui pada saat wawancara dengan guru penjas SMP NU Lasem berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar khususnya ranah kognitif pada materi renang gaya dada pada tahun pelajaran 2017/2018 SMP NU Lasem memang diketahui nilai rata-rata kelas VII masih kurang

yaitu 70, hal ini masih di bawah nilai KKM yaitu 75. Maka dari itu apabila proses pembelajaran tidak disertai dengan pembelajaran yang menyenangkan maupun dengan perasaan terpaksa maka hasilnya akan tidak maksimal, seperti halnya menjadikan siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan metode yang sudah sering digunakan yaitu metode ceramah serta didampingi modul, pola berpikir siswa yang cenderung kurang adanya model gambar yang kurang menarik, kurangnya flashback antara siswa dan guru saat penjelasan materi. Dengan demikian peneliti akan melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode yang berbeda yakni dengan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran.

Berdasarkan data pengamatan yang diperoleh di atas yang telah didasari dengan uraian permasalahan pada siswa SMP NU Lasem, dengan demikian peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Melalui Game PUBG Mobile Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Renang Gaya Dada Siswa Kelas VII Di SMP NU Lasem”.

Muhammad Rizal Bastomi (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain one group pre-test post-test design. Sampel yang terpilih adalah siswa kelas VIII-H di SMP Negeri 3 Sidoarjo, sejumlah 36 siswa. Cara pengambilan data dilakukan selama 4 kali pertemuan yang terdiri dari pretest, treatment, dan posttest. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar renang gaya dada pada aspek keterampilan adalah $7,679 > t\text{-tabel} = 2,030$ dan nilai signifikan p sebesar $0,00 < 0,05$, berarti ada pengaruh yang signifikan. Sedangkan nilai untuk aspek pengetahuan adalah p sebesar $0,00 < 0,05$, berarti ada pengaruh yang signifikan. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi ada pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil belajar renang gaya dada peserta didik pada kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo dinyatakan diterima. Artinya penerapan media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar renang gaya dada peserta didik pada kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo.

TUJUAN PENELITIAN

Penggunaan media audio visual tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media audio visual melalui Game PUBG Mobile terhadap hasil belajar kognitif siswa pada perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

METODE

Penelitian menggunakan true experimental design bentuk pretest-posttest control group design. Pengambilan sampel dengan cluster random sampling terdiri dari kelas, VII A (eksperimen) menggunakan model pembelajaran menggunakan media audio visual melalui Game PUBG Mobile

jumlah siswa sebanyak 23 dan VII B (kontrol) menggunakan model pembelajaran ceramah dengan jumlah siswa sebanyak 23. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh media audio visual melalui Game PUBG Mobile terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran renang gaya dada siswa kelas VII di SMP NU Lasem. Data dalam penelitian ini meliputi pretest, yaitu pemberian angket dalam bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 23 butir soal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan perhitungan analisis deskriptif hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan SPSS 2.0, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Deskriptif Pretest Dan Posttest

	Kelas	N	minimum	maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	Eksperimen	23	13	17	15,65	1,496
Posttest	Eksperimen	23	15	22	20,13	1,180
Pretest	Kontrol	23	13	18	14,83	1,230
Posttest	Kontrol	23	18	20	17,78	1,313

Sumber: Olah Data SPSS (2019)

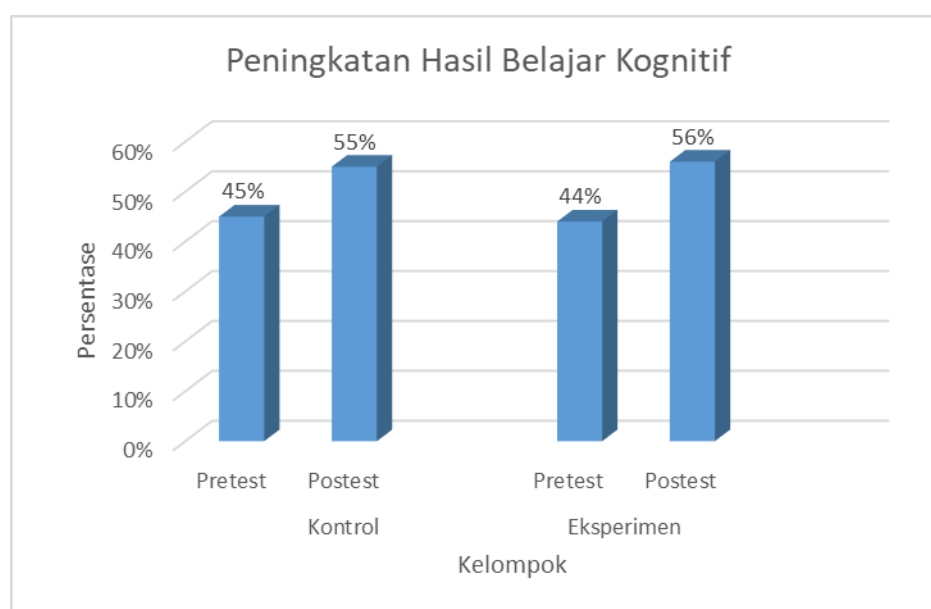
Berdasarkan tabel 4.1 terlihat bahwa hasil pretest kelas eksperimen rata-rata pretest hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan yaitu 15,65 dengan nilai minimum (terendah) 13 dan nilai maksimum (tertinggi) 18, dan simpangan baku (Std Deviation) sebaran datanya sebesar 1,496. Setelah itu pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual melalui Game PUBG Mobile diperoleh rata-rata posttest hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yaitu 20,13 dengan nilai minimum (terendah) 15 dan nilai maksimum (tertinggi) 22, dan simpangan baku (Std. Deviation) sebaran datanya sebesar 1,180.

Pada kelas kontrol diperoleh rata-rata pretest hasil belajar kognitif pada kelas kontrol yaitu 14,83 dengan nilai minimum (terendah) 13 dan nilai maksimum (tertinggi) 17, dan simpangan baku (Std. Deviation) sebaran datanya sebesar 1,230. Setelah itu pada kelas kontrol hasil rata-rata posttest hasil belajar kognitif setelah diberikan perlakuan yaitu 17,78 dengan nilai minimum (terendah) 15 dan nilai maksimum (tertinggi) 20, dan simpangan baku (Std.Deviation) sebaran datanya sebesar 1,313.

Setelah dilakukan perhitungan diperoleh rata-rata hasil pretest dan posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Kognitif

Kelas	Data	Rata-rata	Rata-rata (%)	Peningkatan (%)
Eksperimen	Pretest	15,652	44%	
	Posttest	20,130	56%	12%
Total		35,782	100%	
Kontrol	Pretest	14,826	45%	
	Posttest	17,782	55%	10%
Total		32,608	100%	



Sumber: Olah Data SPSS (2019)

Grafik menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif renang gaya dada kelas eksperimen yaitu 12% sedangkan peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif renang gaya dada kelas kontrol yaitu 10%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian model pembelajaran dengan menggunakan media audio visual melalui Game PUBG Mobile terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran renang gaya dada lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran ceramah pada kelas kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP NU Lasem pada kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol yaitu adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan treatment yaitu kelas VII A dengan penggunaan model pembelajaran menggunakan media audio visual melalui Game PUBG Mobile diperoleh hasil nilai peningkatan sebesar 12% sedangkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada kelas kontrol setelah

diberikan treatment yaitu kelas VII B dengan penggunaan pembelajaran menggunakan metode ceramah atau konvensional diperoleh hasil nilai peningkatan sebesar 10%.

Berdasarkan peningkatan hasil belajar kognitif dengan menggunakan model pembelajaran media audio visual melalui Game PUBG Mobile yaitu kelas VII A lebih besar dari pada peningkatan hasil belajar kognitif dengan menggunakan model pembelajaran metode ceramah atau konvensional yaitu kelas VII B.

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual melalui Game PUBG Mobile pada pembelajaran materi renang gaya dada dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif pada siswa kelas VII di SMP NU Lasem.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, D. (2010). Media pembelajaran. Yogyakarta, Gava Media.
- Kusumaningrum, A. Z. (2019, May). PENGARUH PENERAPAN KOMBINASI SWIMMING EQUIPMENT DALAM PEMBELAJARAN AKUATIK BERBASIS PERMAINAN KHUSUS PUTRI DI ELC SINGAPORE PIAGET ACADEMY. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL FKIP UTP SURAKARTA (Vol. 39, No. 1).
- RIZAL BASTOMI, M. U. H. A. M. M. A. D. (2017). PENGARUH PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR RENANG GAYA DADA (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sidoarjo). Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 6(1).
- Sugiman, A. H., Sudirjo, E., & Rukmana, A. MENINGKATKAN GERAK DASAR MELEMPAR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI MELALUI PERMAINAN LEMPAR TANGKAP. SpoRTIVE, 1(1), 521-530.
- Sukmawati, D. (2015). Penerapan Pembelajaran Renang Gaya Bebas Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas (Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler Smp Santa Maria Surabaya). Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 3(2).