



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LARI JARAK PENDEK
MELALUI VIDEO ANIMASI PADA PESERTA DIDIK KELAS V
DI SDN WIYUNG 1/453 SURABAYA**

***IMPROVING SHORT DISTANCE RUNNING LEARNING RESULTS
THROUGH ANIMATED VIDEOS IN CLASS V STUDENTS AT SDN
WIYUNG 1/453 SURABAYA***

Intan Amelia Putri¹, Farida Nurhayati², Zeinol Ghazali³

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya

³SDN Wiyung 1 Surabaya

Email: Intan.19117@mhs.unesa.ac.id

Article Info

Article history :

Received : 28-08-2024

Revised : 01-09-2024

Accepted : 04-09-2024

Published : 06-09-2024

Abstrack

This study aims to improve short-distance running learning outcomes. By using augmented reality media in the learning process. This study uses a classroom action research method with 2 cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study used class V D at SDN Wiyung 1/453 Surabaya as many as 34 students. The results of the study in cycle I showed that 2 students achieved a completion level with a very good category, 11 students achieved a completion level with a good category, and 12 students completed with a sufficient category, so that the total number of students who completed was 25. A total of 9 students did not complete the less category. Cycle II obtained data on 27 students who completed. The details are 4 students completed with a very good category, 13 students completed with a good category, and 10 students completed with a sufficient category. The number of students who did not complete was 7 with a less category. The average value of students from Cycle I was 74.5%, while from Cycle II it was 78.5%, showing an increase of 4%. The results of learning completion in Cycle I reached 73.5%, while in Cycle II it reached 79.4%, showing an increase of 5.9%. So it can be concluded from the data that the average value and completeness of student learning outcomes have increased after the implementation of learning using augmented reality media so that the learning strategy can be said to be effective. The learning process that uses augmented reality media to be used as a prop that will be presented in the form of 3D visuals virtually (virtual) which is packaged in the form of a module as a creative and innovative learning media or props so that it can increase student enthusiasm in learning short-distance running material in PJOK learning.

Keywords : Augmented Reality, learning outcomes, Run



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar lari jarak pendek. Dengan Menggunakan media *augmented reality* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindak kelas dengan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian menggunakan kelas V D di SDN Wiyung 1/453 Surabaya sebanyak 34 peserta didik. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa 2 peserta didik mencapai tingkat tuntas dengan kategori sangat baik, 11 peserta didik mencapai tingkat tuntas dengan kategori baik, dan 12 peserta didik tuntas dengan kategori cukup, sehingga total peserta didik yang tuntas adalah 25. Sebanyak 9 peserta didik tidak tuntas kategori kurang. Siklus II diperoleh data sebanyak 27 peserta didik yang tuntas. Rinciannya adalah 4 peserta didik tuntas dengan kategori sangat baik, 13 peserta didik tuntas dengan kategori baik, dan 10 peserta didik tuntas dengan kategori cukup. Jumlah peserta didik yang tidak tuntas adalah 7 dengan kategori kurang. Nilai rata-rata peserta didik dari Siklus I adalah 74,5%, sementara dari Siklus II adalah 78,5%, menunjukkan peningkatan sebesar 4%. Hasil ketuntasan belajar pada Siklus I mencapai 73,5%, sedangkan pada Siklus II mencapai 79,4%, menunjukkan peningkatan sebesar 5,9%. Maka dapat disimpulkan dari data nilai rata - rata dan ketuntasan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *augmented reality* sehingga strategi pembelajaran dapat dikatakan efektif. Proses pembelajaran yang menggunakan media *augmented reality* untuk dijadikan alat peraga yang akan dipresentasikan dalam bentuk visual 3D secara virtual (maya) yang dikemas dalam bentuk modul sebagai media pembelajaran atau alat praga yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mempelajari materi lari jarak pendek dalam pembelajaran PJOK.

Kata Kunci : Augmented Reality, hasil belajar, Lari

PENDAHULUAN

PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan kepada peserta didik di seluruh tingkat pendidikan, untuk meningkatkan sumber daya dengan memberikan pengetahuan tentang hidup sehat luar dan dalam bagi tubuh. PJOK memiliki banyak peranan penting maka dari itu diharapkan guru dapat berkontribusi terhadap perkembangan peserta didik, terutama yang berkaitan dengan karakter. Perkembangan dunia pendidikan sangat pesat, kemajuan teknologi mempengaruhi perkembangan zaman sehingga dunia pendidikan juga ikut berkembang dan mulai menggunakan berbagai teknologi di dalam proses pembelajaran. Perkembangan ini harus diimbangi dengan sumber daya manusianya yaitu guru sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Perkembangan dalam bidang pendidikan telah berada di era revolusi 4.0. Pembelajaran di era 4.0 bisa mengandalkan teknologi untuk media pembelajaran, dengan adanya teknologi ranah psikomotor bisa jalan tanpa guru setelah peserta didik diberikan media berupa audio visual salah satunya menggunakan media *augmented reality* dengan ditampilkannya gambar dan video bisa menarik minat peserta didik sehingga sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik di era 4.0 (Mauludin et al., 2017; Hariyanto, 2020). Mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif perlu peranan dari teknologi yaitu salah satunya teknologi virtual, teknologi virtual dipilih karena mampu



secara akurat mewakili benda nyata dalam memberikan informasi seperti teknologi virtual *augmented reality*.

Grafik penggunaan media *augmented reality* semakin meningkat pertahunnya. Setelah pengembangan *augmented reality* diuji dengan memilih tujuh peserta secara acak dan menggunakan tiga aspek yang diteliti, maka hasilnya yaitu 43% sangat setuju, 57% setuju jika *augmented reality* memotivasi peserta dalam memahami proses yang divisualisasikan, 58% sangat setuju bahwa *augmented reality* meningkatkan kemampuan belajar mereka dan 42% netral. 57% sangat setuju dan 43% setuju bahwa kelas tersebut menyenangkan. Siswa yang ingin melihat lebih banyak mengenai *augmented reality* 86% menjawab 'tentu saja' dan 14% menjawab dengan tidak yakin. Penggunaan *augmented reality* di Indonesia sudah banyak diterapkan khususnya di SD. Banyaknya penerapan media *augmented reality* di buktikan dengan pencapaian peserta didik, yang diteliti dengan menggunakan metode ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation*, serta *evaluation* dengan hasil valid. Di dapatkan sebesar 88% siswa mampu mencapai minimal ketuntasan belajar. Menurut Azhar et al. (2021) 67% dari 30 peserta didik menganggap pembelajaran menggunakan *augmented reality* sangat baik kemudian 33% dari 30 peserta didik berpendapat sangat menarik. Materi yang akan digunakan yaitu lari jarak pendek mulai dari start hingga finish, Pentingnya pembelajaran menggunakan teknologi untuk menunjang kegiatan belajar peserta didik akan menimbulkan dampak positif, diharapkan peserta didik menunjukkan sebuah perkembangan proses belajar yang telah dilakukan. Pembelajaran PJOK menggunakan media *augmented reality* untuk mendemonstrasikan keterampilan yang diajarkan agar pemahaman peserta didik yang kurang terhadap model gerakan dari keterampilan tersebut bisa dengan mudah memahaminya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang dilakukan melalui 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat komponen: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, S., dkk, 2015). Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar lari jarak pendek dengan menggunakan media pembelajaran melalui video pembelajaran animasi. Subyek penelitian yang digunakan yaitu kelas V D di SDN Wiyung 1/453 Surabaya sebanyak 34 peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 Juli - 2 Agustus 2024 dengan 2 kali pertemuan saat pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Pendekatan ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan terpicunya minat dan rasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah menggunakan media video animasi yaitu sebagai berikut :

1. Peserta didik dalam satu kelas akan dibagi menjadi 6 kelompok
2. Guru membagikan barcode untuk di scan
3. Peserta didik di setiap kelompok mengamati video pembelajaran tersebut kemudian mempraktikannya dengan berlomba melawan kelompok lain,



4. Peserta didik berlari dari start hingga ke garis finish

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif, yaitu metode menafsirkan data sesuai dengan kebenaran informasi yang diperoleh. Menurut Andayani, Y., S. (2020) mengatakan metode analisis deskriptif kualitatif didasarkan pada data yang diperoleh, dengan tujuan untuk mengidentifikasi hasil belajar dan mengetahui reaksi siswa terhadap proses kegiatan pembelajaran. Modul pendidikan dan formulir evaluasi siswa berfungsi sebagai sarana pembelajaran untuk menunjang siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Setelah formulir evaluasi siswa dibuat, data yang terkumpul dianalisis untuk sampai pada kesimpulan dan temuan.

Lembar penilaian peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran dengan mengevaluasi beberapa kriteria, seperti posisi kaki, posisi tangan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 1-5 untuk setiap kriteria keterampilan dasar lari jarak pendek. Nilai akhir setiap individu dihitung dengan membagi jumlah nilai yang diperoleh dengan nilai maksimal, kemudian dikalikan 100, sehingga menghasilkan nilai akhir untuk setiap peserta didik. Tahap selanjutnya yaitu nilai akhir yang dinyatakan tuntas mencapai nilai KKM yaitu 75 dari setiap peserta didik akan diakumulasikan menjadi nilai rata - rata satu kelas dalam setiap siklus. Penelitian ini menggunakan rumus dalam mencari nilai ketuntasan belajar peserta didik sebagai berikut :

$$\frac{\text{Peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100$$

(Pardianto, A. A. & Saputra, Y. 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan subjek penelitian sebanyak 34 peserta didik. Ketuntasan nilai belajar ketika mencapai nilai 75, berikut hasil ketuntasan belajar siklus I:

Tabel 1.1 Ketuntasan hasil belajar Siklus I

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak
90-100	Sangat Baik	Tuntas	2
80-89	Baik	Tuntas	11
75-79	Cukup	Tuntas	12
60-74	Kurang	Tidak Tuntas	9
0-59	Sangat Kurang	Tidak Tuntas	0
Jumlah			34

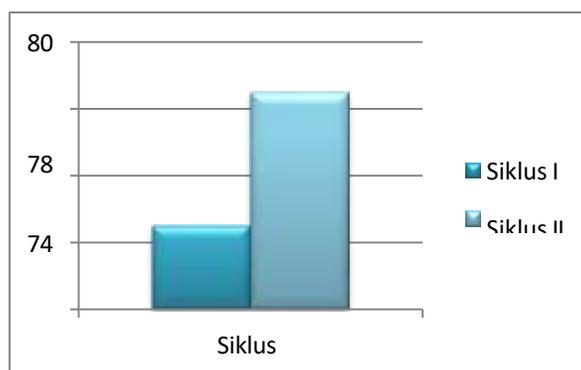


Hasil penelitian dari siklus I, sebagaimana tercantum dalam tabel di atas, menunjukkan bahwa 2 peserta didik mencapai tingkat tuntas dengan kategori sangat baik, 11 peserta didik mencapai tingkat tuntas dengan kategori baik, dan 12 peserta didik tuntas dengan kategori cukup, sehingga total peserta didik yang tuntas adalah 25. Sebanyak 9 peserta didik tidak tuntas kategori kurang, maka perbaikan pada siklus berikutnya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Tabel 1.2 Ketuntasan hasil belajar Siklus II

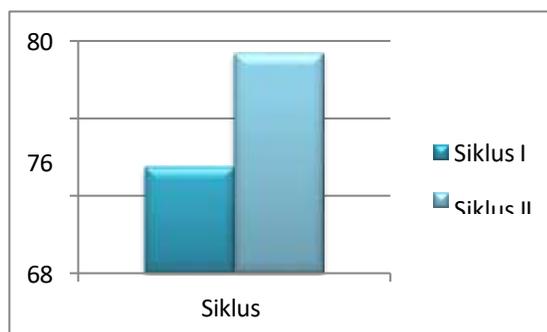
Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak
90-100	Sangat Baik	Tuntas	4
80-89	Baik	Tuntas	13
75-79	Cukup	Tuntas	10
60-74	Kurang	Tidak Tuntas	7
0-59	Sangat Kurang	Tidak Tuntas	0
	Jumlah		34

Berdasarkan hasil penelitian dari Siklus II, sebagaimana tertera dalam tabel di atas, terdapat 27 peserta didik yang tuntas. Rinciannya adalah: 4 peserta didik tuntas dengan kategori sangat baik, 13 peserta didik tuntas dengan kategori baik, dan 10 peserta didik tuntas dengan kategori cukup. Jumlah peserta didik yang tidak tuntas adalah 7 dengan kategori kurang. Jika dibandingkan dengan Siklus I, terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada kelas V D.



Gambar 1.1 Prosentase Nilai Rata – Rata

Modifikasi pembelajaran melalui media pembelajaran animasi materi lari jarak pendek pada kelas V D yang melibatkan 34 peserta didik menunjukkan hasil penelitian setelah tindakan diberikan. Nilai rata-rata peserta didik dari Siklus I adalah 74,5%, sementara dari Siklus II adalah 78,5%, menunjukkan peningkatan sebesar 4%.



Gambar 1.2 Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar, diketahui bahwa dari 34 peserta didik, sebanyak 25 tuntas pada Siklus I dan 27 tuntas pada Siklus II. Ketuntasan belajar pada Siklus I mencapai 73,5%, sedangkan pada Siklus II mencapai 79,4%, menunjukkan peningkatan sebesar 5,9%. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran dengan menggunakan animasi cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar lari jarak pendek, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yang berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berbagai masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran lari jarak pendek. Proses pembelajaran sering kali terasa membosankan, kurang melibatkan keaktifan peserta didik, dan tidak semua peserta didik dapat menguasai keterampilan lari jarak pendek dengan baik. Selain itu, banyak peserta didik terlihat pasif dan hanya menunggu giliran untuk praktik karena keterbatasan media dan alat yang tersedia. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak optimal dalam meningkatkan kemampuan siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan kontribusi serta keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

Pendidik merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan minat belajar peserta didik. Modifikasi pembelajaran melalui media animasi yang unik dan menarik dalam meningkatkan hasil belajar lari jarak pendek menjadi salah satu pilihan dalam kegiatan belajar yang menyenangkan. Modifikasi pembelajaran ini dapat mempermudah pendidik dalam menyesuaikan kebutuhan peserta didik sesuai dengan karakteristiknya. Dengan adanya animasi yang digunakan diharapkan dapat membantu peserta didik yang kurang terampil untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih percaya diri. Peserta didik tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga lebih mudah memahami materi tersebut. Media animasi ini mengurangi kebosanan dan kelelahan selama proses pembelajaran, karena siswa diajak untuk belajar melalui aktivitas yang interaktif.

Penerapan media pembelajaran dengan menggunakan media animasi augmented reality dapat dipercaya sebagai penarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PJOK sehingga dapat meningkatkan kesiapan, motivasi, dan semangat belajar dalam mencapai hasil



belajar dengan mudah (Sarwandi. 2022). Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dapat dianggap sebagai metode yang efektif dalam menarik minat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan peserta didik akan merasa lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kesiapan mereka untuk belajar, serta memotivasi dan membangkitkan semangat mereka dalam mengikuti pelajaran. Hal ini akan mempermudah peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal dan memuaskan.

KESIMPULAN

Pendidik merancang strategi pembelajaran dengan mempertimbangkan minat dan kebutuhan peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu metode yang menarik untuk diterapkan dalam kegiatan belajar adalah modifikasi pembelajaran melalui media animasi augmented reality, yang dirancang khusus untuk meningkatkan hasil belajar dalam materi lari jarak pendek. Dengan menggunakan modifikasi ini, pendidik dapat menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik secara lebih tepat. Dalam video animasi tersebut berfokus pada posisi start, cara berlari hingga cara memasuki garis finish sehingga memudahkan peserta didik yang mungkin kurang terampil untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih percaya diri. Melalui pendekatan yang interaktif, peserta didik dapat belajar dengan lebih antusias dan memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pembelajaran lari jarak pendek. Sesuai dengan data yang diperoleh dari penerlitan ini, hasil ketuntasan belajar pada Siklus I mencapai 73,5%, sedangkan pada Siklus II mencapai 79,4%, menunjukkan peningkatan sebesar 5,9%. Disimpulkan dari data yang diperoleh bahwa pembelajaran dengan menggunakan media augmented reality pada materi lari jarak pendek dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan..

DAFTAR PUSTAKA

- Kalnun M, Bayu A. SPJ: Sport Pedagogy Journal Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Pembelajaran Pjok Dimasa Pandemi. Spj Sport Pedagog J. 2022;1(1):35–45.
- Dhedhy Y. Pembentukan Karakter Anak Dengan Jiwa Sportif Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. J Sport. 2016;2(1):101–12.
- Mislan, Santoso DA. Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. Pros Semin Nas IPTEK Olahraga. 2019;(2622–0156):12–6.
- Sari DM, Siagian S. Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut. J Teknol Pendidik. 2013;6(1):1–15.
- Anwar K, Firmansyah I, Andriani MW. Analysis of Blended Learning on Student Interest in Physical Education for 10 th Grade High School Analisis Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Blended Learning Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran PJOK Siswa SMA



- Kelas X dengan pesat . Teknologi kian mar. Jp.jok (Jurnal Pendidik Jasmani, Olahraga dan Kesehatan). 2022;6(2613–9421):94–104.
- Mauludin R, Sukamto AS, Muhardi H. Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. J Edukasi dan Penelit Inform. 2017;3(2):117.
- Tasrif E, Mubai A, Huda A, Rukun K. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis augmented reality menggunakan aplikasi Ar_Jarkom pada mata kuliah instalasi jaringan komputer. J Konseling dan Pendidik. 2020;8 No.3(2337–6740):217–23.
- Barrow J, Forker C, Sands A, O’Hare D, Hurst W. Augmented reality for enhancing life science education. Vis 2019-The Fourth Int Conf Appl Systefile//C/Users/User/Downloads/pjok guru.pdf//C/Users/User/Downloads/pjok guru.pdf//C/Users/User/Downloads/pjok guru.pdfms Vis Paradig. 2019;1(1):1–7.
- Pradana RW. Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah. J Teknol Pendidik. 2020;5(1):97–115.
- amir iswanti. PENGEMBANGAN BUKU AJAR DAN AUGMENTED REALITY (AR) PADA KONSEP SISTEM PENCERNAAN. 2017;1–14.
- Arikunto, S., dkk, (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Azhar, Herfana P, Nasir M, Irawan D, Islami N. Development of 3D physics learning media using augmented reality for first-year Junior high school students. J Phys Conf Ser. 2021;2049(1).
- Hariyadi AB, Hariyati N. Pentingnya fasilitas belajar berbasis teknologi informasi terhadap hasil belajar siswa. J Inspirasi Manaj Pendidik. 2020;08(04):558–69.
- Wahyudi B, Yullianti D, Subekti FN. Pengembangan E-Modul PJOK Berbasis Pembelajaran SAVI Pada Materi Lari Jarak Pendek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Wacana Akad 2022;6 Nomor 2(2579-499X):157–70.
- Wungguli D, Yahya L. Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. Jambura J Math Educ. 2020;1 No 1(1):41–7.
- Brodani J, Kovacova N. The interaction of physical activity, joy of movement and quality of life of high school students at different ages. Phys Act Rev. 2019;7:134–42.
- Nugraha B, Dimiyati A, Gustiawati R. Minat Belajar Siswa Dalam Mempraktekkan Pembelajaran Penjas di Rumah Pada Masa Covid-19. J Coach Educ Sport. 2021;1 No 2(2722–3450):31–40.
- Andrade EB, Odean T, Lin S. Bubbling with excitement: An experiment. Rev Financ. 2016;20(2):447–66.
- Agari M, Simanjuntak VG, Haetami M. Pengaruh Metode ABC Running Terhadap Hasil Belajar Teknik Lari Jarak Pendek 60 meter. J Pendidik dan Pembelajaran. 2019;8(6):1–8.
- Lamusu A, Mile S, Lamusu Z. Hubungan Power Otot Tungkai Dengan Kecepatan Lari Jarak Pendek. Jambura J Sport Coach. 2022;4(1):1–9.
- Mekni M, Lemieux A. Augmented Reality : Applications , Challenges and Future Trends. Appl



Comput Sci anywhere,. 2014;(978-960-474-368-1):205-14.

Aditama PW, Nyoman Widhi Adnyana I, Ayu Ariningsih K. Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. Pros Semin Nas Desain dan Arsit. 2021;2:176-82.

Irfan Sural. Augmented Reality Experience: Initial Perceptions of Higher Education Students,. Int J Instr . 2018;11(4):565-76.

Pardianto, A., A. & Saputra, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Permainan Media Kardus Pada Siswa kelas V Sd Negeri Kademangan 1 Mojoagung Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga*.