

# MENINGKATKAN PEMANFAATAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PENELITIAN TINDAKAN PARTISIPATORI

Oleh Suhadi dan Amat Komari  
Universitas Negeri Yogyakarta

## Abstract

*This research was a collaboration investigation among the Department of Physical Education-Yogyakarta State University, Learning Media Laboratory, and physical education teachers. The purpose of the research was to improve the use and the development of learning media in physical education teaching. This research was a participatory action research designed to solve problems about the use and the development of learning media in physical education class. Physical education teachers teaching in the neighborhood participated in this research. It employed three cycles which was decided by the participants themselves. In each cycle consists of such components as problem identification, planning, acting, data collection, and reflection. Data were collected by observation and focus group discussion. Data analysis employed focused issues analysis. This result shows that teachers had a great appreciation on this research. Their understanding and ability in the development and the use of media have been improved. They also felt that the workshop really accommodated their needs on teaching as the research employed participatory approach.*

**Kata kunci:** media pembelajaran, guru pendidikan jasmani, penelitian tindakan partisipatori.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dalam dua dekade belakangan ini telah mendorong revolusi besar tentang cara-cara berkomunikasi. Barangkali merupakan hal yang sulit dibayangkan oleh generasi nenek moyang sebelumnya bahwa masyarakat kita saat ini melakukan pertukaran informasi secara sangat

ekstensif dan intensif dengan mengatasi ruang dan waktu. Misalnya, teknologi internet telah memungkinkan kita mengirimkan dan menerima informasi baik secara tekstual, grafis, atau audiovisual dari manapun, ke manapun, dan kapanpun.

Teknologi komunikasi mutakhir saat ini juga secara tidak terkecuali mempengaruhi bagaimana pendidikan diselenggarakan. Hal ini merupakan hal yang tak terhindarkan sebab komunikasi menjadi salah satu determinan utama dalam pendidikan. Oleh sebab itu, revolusi yang terjadi dalam teknologi komunikasi cepat atau lambat akan mendorong perubahan tentang bagaimana cara-cara pengajaran dan pembelajaran dilakukan. Sebagai bagian dari teknologi informasi, multimedia misalnya telah melahirkan perubahan penting dalam sistem pendidikan dan menjadikan dampak dalam cara guru mengkomunikasikan informasi kepada murid. Kelebihan multimedia yang memiliki kemampuan multi-sensor memungkinkan untuk digunakan sebagai alat pengajaran dalam menyajikan dan menggambarkan konsep dan ide menggunakan berbagai tipe media seperti citra, suara, animasi, dan video. Para pendukung pengembangan multimedia dalam pembelajaran berargumentasi bahwa multimedia dapat digunakan untuk meningkatkan metode pengajaran tradisional "chalk and talk" melalui strategi instruksional berbasis multimedia (Neo, 2007: 149).

Sebagai bagian dari usaha pendidikan, pendidikan jasmani juga perlu mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ironisnya, hasil pengamatan dan wawancara informal terhadap guru-guru penjas oleh laboratorium Media Pembelajaran Penjas FIK UNY menunjukkan bahwa pemanfaatan

dan pengembangan media pembelajaran masih sangat minimal. Di sinilah peran laboratorium Media Pembelajaran penjas menjadi sentral untuk meningkatkan kualitas pembelajaran penjas melalui optimalisasi media pembelajaran. Oleh sebab itu, kondisi ini yang mendorong laboratorium Media Pembelajaran penjas FIK UNY untuk melakukan penelitian tindakan partisipatoris untuk meningkatkan optimalisasi tersebut di atas dengan mengajukan rumusan masalah sebagai berikut; bagaimana meningkatkan pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani?

## **KAJIAN PUSTAKA**

Sebagai guru, kita semua tahu bahwa pendidikan merupakan proses pengayaan pengalaman. Ada banyak cara untuk menyediakan pengalaman pendidikan bagi peserta didik, baik melalui praktik pengalaman lapangan sampai bermain peran, dari demonstrasi sampai membaca buku. Para pakar pendidikan meyakini bahwa setiap pengalaman memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing untuk digunakan sebagai sarana mencapai tujuan pengajaran. Contohnya, media dengan tulisan dan gambar tidak akan seefektif demonstrasi secara langsung untuk mengajarkan keterampilan motorik dalam pelajaran pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, guru yang hendak menggunakan media pembelajaran musti bertanya pada diri sendiri: "Media apa yang saya inginkan atau jenis aktivitas apa yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif?"

Dalam pengajaran, guru sering tidak memanfaatkan media audio visual. Beberapa guru mata pelajaran lain mungkin menggunakan media secara intensif. Sedangkan beberapa sama sekali tidak menggunakan, seperti guru penjas misalnya. Kita tahu bahwa pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan bantuan visual karena tampilan gambar dan simbol, misalnya, akan menambah kejelasan penjelasan verbal dan memudahkan peningkatan daya ingat siswa. Guru yang efektif selalu merencanakan bagaimana agar melibatkan rasa visual sebagai sebuah bagian yang penting dalam proses pengajaran.

Bantuan alat visual paling sering digunakan untuk menggambarkan atau menguatkan bahan pelajaran.

Selain itu, alat visual juga bisa untuk menstimulasi diskusi dan mendorong partisipasi aktif siswa. Contohnya, untuk menjelaskan pentingnya aktivitas jasmani dan olahraga, guru bisa menampilkan beberapa gambar tentang orang-orang yang terserang penyakit karena kekurangan gerak.

Visualisasi juga bisa dikemas sedemikian rupa sehingga dapat digunakan siswa di luar pelajaran, sehingga dapat menghemat waktu untuk bisa dimanfaatkan untuk membahas suatu pokok pelajaran yang lebih penting.

Barangkali gerakan penggunaan teknologi dalam pendidikan yang berbasis penelitian saat ini adalah yang dilakukan oleh *Vanderbilt University* dalam bidang studi mereka yang bernama *situated cognition* dan *anchored instruction*. *Situated cognition* mendefinisikan pemahaman sebagai suatu bagian fungsi dari konteks yang dipelajari. Kebanyakan di antara kita mengalami suatu situasi yang kita sesungguhnya pernah mempelajarinya, tetapi kita tidak dapat mengingatnya saat kita membutuhkan. Atau apa yang kita ketahui adalah apa yang harus dapat kita pecahkan masalahnya, tapi hal-hal rincinya telah hilang. Inilah yang disebut sebagai pengetahuan yang lambat (*inert knowledge*). Salah satu alasan mengapa daya ingat itu menurun, menurut John Seely Brown dkk. (1989), adalah bahwa pengetahuan dipelajari dalam situasi ruang kelas yang steril dan tidak pernah diaplikasikan secara nyata dalam konteks dunia yang sesungguhnya.

Salah satu teknik pengajaran untuk mengurangi pengetahuan yang lambat tadi (*inert knowledge*) adalah *anchored instruction*; yakni, pengajaran dengan menggunakan pengalaman keseharian siswa. Contoh berikut adalah peningkatan kualitas pembelajaran untuk level perguruan tinggi. Dosen-dosen di *Vanderbilt University* menciptakan "jangkar" dengan cara menampilkan 12-15 menit video klip yang menyajikan konteks pemecahan masalah. Semua data yang dibutuhkan mahasiswa untuk menyelesaikan masalah sudah terdapat di dalam video. Mahasiswa kemudian berkerja secara kelompok untuk menemukan data yang mereka butuhkan dan memecahkan masalah. Siswa kemudian mempresentasikan dan mendiskusikan, dan dosen memberikan masukan di bagian akhir.

Saat ini, situasi pembelajaran kolaboratif juga sering menggunakan media pembelajaran. Internet memungkinkan para siswa di lokasi yang berbeda-beda dapat melakukan kolaborasi pemecahan masalah dan pembelajaran secara *online*. Realisasi bahwa pembelajaran merupakan proses sosial sekaligus mental menjadi sangat penting untuk memahami bagaimana media dapat meningkatkan pembelajaran.

Pengalaman pendidikan yang melibatkan siswa secara nyata dan yang memberikan contoh kongkret akan bertahan lebih lama dibandingkan pengalaman abstrak seperti mendengarkan ceramah guru. Media pengajaran membantu menambahkan elemen-elemen realitas—contohnya, penggunaan gambar atau simulasi dengan komputer saat ceramah.

Kemampuan penggunaan media ditentukan oleh kondisi dan kemampuan guru penjas dalam proses pembelajaran. Belum diketahuinya seberapa kemampuan guru terhadap pengetahuan dan pemanfaatan serta pengembangan terhadap media pembelajaran perlu untuk digali dari para guru pendidikan jasmani. Pemilihan materi untuk meningkatkan kemampuan guru biasanya diprakarsai oleh pembuat pelatihan sehingga kadang kala tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru penjas.

Dengan bentuk partisipatori dari guru penjas yang memilih dan menentukan materi penelitian serta waktu pelatihan lebih tepat sasaran dan lebih banyak kemanafaatnya bagi guru yang mengikuti. Harapan akhir penelitian di dapati peningkatan kemampuan guru penjas yang berada di sekolah-sekolah.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan partisipatoris (*participatory action research*) untuk memecahkan masalah pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani.. Siklus dalam penelitian ini meliputi komponen (1) identifikasi masalah, (2) perencanaan program, (3) pengambilan tindakan, (4) pengumpulan data, dan (5) refleksi. Jumlah siklus akan ditentukan berdasar kebutuhan yang dirasakan oleh guru penjas. Subyek penelitian tindak partisipatori ini adalah 9 orang guru penjas yang terdiri dari 3 Ibu guru dan 6 Bapak guru baik SMA maupun

SMP yang mengajar di wilayah DIY sekaligus sebagai mahasiswa kelanjutan studi di program S1 PJKR FIK UNY. Penentuan subyek penelitian berdasarkan undangan yang dilakukan oleh Jurusan Pendidikan Olahraga Prodi PJKR, FIK UNY. Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan dan diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*). FGD yang dilakukan dibantu dengan bantuan alat perekam berupa Digital Voice Recorder dan panduan wawancara awal dan panduan wawancara tiap siklus. Analisis data menggunakan analisis isu terfokus berdasar hasil pengumpulan data akan dilakukan dengan pengamatan dan diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*).

## HASIL PENELITIAN

### Latar Belakang Subyek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan partisipatori yang menggunakan workshop media sebagai bentuk perubahan sikap dan pengetahuan. Subyek Penelitian dalam penelitian ini dan sekaligus pelaku workshop media pembelajaran adalah guru-guru penjas yang di undang oleh Jurusan Pendidikan Olahraga Prodi PJKR, FIK, UNY yang berasal dari sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas yang kesemuanya berjumlah 9 Orang.

Adapun berdasarkan wawancara penelitian yang menggali tentang latar belakang sekolah yang menjadi titik tolak awal tentang seberapa kemampuan sekolah dan bagaimana status guru penjas yang mengajar di sekolah sebagaimana dari hasil pengumpulan data melalui wawancara. Beberapa pendapat kondisi sekolah muncul dalam beberapa pendapat seperti ungkapan dari Ibu Rn berikut ini:

“Kebetulan saya mengajar disekolah katagori sekolah miskin ya, karena kebetulan sma saya itu hanya satu kelas untuk kelas satu satu kelas untuk kelas 2, satu kelas untuk kelas 3. Jadi asilitas yang dimiliki sejak saya mengajarpun e begitu sederhana . Saya di SMA tapi bukan SMA yang besar tapi kecil kebetulan sekolah saya satu lokasi dengan SMK sehingga saya bisa mengajar dua tempat tetapi Cuma honorer dan lapanganya pun cuma minim sekali.

Namun pendapat yang berbeda tentang sekolah dimana Bapak Ln mengajar terungkap sebagai berikut:

“Kebetulan sekolah saya itu kan termasuk sekolah meskipun dipinggir tetapi masih normal karena dulu SPG jadi SPG itu pada umumnya dulu memang sekolahnya kaya jadi setelah SPG ditutup itu lalu disuruh alih fungsi ada yang menjadi SMK ada yang menjadi SMA“

Sedangkan Bapak Ln mengemukakan kondisi sekolah dan kondisi yang dilihat saat ini sebagai berikut :

“Ini masalahnya karena untuk fasilitas pembelajaran olahraga itu ternyata itu berdasarkan MGMP guru di Sleman itu ternyata fasilitasnya sekolah yang satu dengan yang lain kesenjangan masih jauh apalagi sekolah-sekolah yang siswanya sedikit itu otomatis menjadi kelompok siswa sekolah yang miskin itu ya untuk olah raga yang memang betul-betul berat. Karna memang tidak bisa lepas yang namanya olahraga itu dengan dana itu otomatis ya kadang sering kasihan pada guru olahraganya masih guru Hr-an masih disuruh tombok ini kan cukup mengerikan kita melihat realisasi di lapangan itu memang seperti itu “

Dari beberapa pendapat diatas dapat diketahui bahwa ternyata kondisi sangat berbeda terlihat dari lokasi sekolah, kondisi geografis sekolah dan status sekolah maupun status guru penjas yang mengajar di sekolah tersebut. Dengan kondisi yang berbeda ini akan mempengaruhi pendapat yang muncul dari peran guru yang akan melakukan workshop media pembelajaran penjas yang difasilitasi oleh Laboratorium Media Pembelajaran FIK UNY. Workshop akan menjadi bagian dari siklus dimana penentuan materi dan pelaksanaan workshop ditentukan oleh peserta yaitu guru penjas yang berjumlah 9 orang diatas.

### **Penggalan Tentang Pemahaman Media Sebagai Siklus Pertama**

Kondisi guru yang sangat berbeda latar belakangnya dan guru yang rata-rata berumur diatas

35 tahun akan memiliki pemahaman tentang media pembelajaran sangat beragam. Untuk mengiring pendapat mereka melalui sebuah wawancara dan diskusi terfokus tentang apa itu media pembelajaran dan menempatkan proses diskusi di ruang media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meluruskan dan menyamakan persepsi tentang media pembelajaran.

Pendapat awal tentang media dari beberapa guru penjas terungkap dalam diskusi terfokus sebagaimana pendapat Ibu Rn :

“Kalau untuk misalnya dengan gambar-gambar saya hanya pakai ini apa e yang dibuku itu seperti apa gambar dalam buku itu saya gambar saya tunjukkan ini lho bentuk-bentuk lapangan sesungguhnya kemudian kalau bola ya bentuknya seperti ini ukurnya seperti ini terus semuanya seperti itu”

Pendapat yang dikemukakan oleh Bapak guru penjas diatas menggambarkan bahwa media pembelajaran juga disamakan dengan alat yang digunakan padahal media yang dimaksud seharusnya media gambar, media audio, maupun media visual, seperti yang diungkapkan oleh Ibu diatas. Dari sekian jawaban diatas belum termunculkan media yang relatif digunakan pada akhir-akhir tahun ini seperti media digital dan internet. Kemudian peneliti menanyakan tentang tingkat keseringan dan jenis media yang digunakan penggunaan media yang terungkap sebagai berikut :

“Sering menggunakan seperti yang disampaikan Pak Suyadi, itu gambar misalnya tolak peluru, lompat jauh menggunakan gambar yang diperbesar misalnya itu pak, sehingga bisa dari buku itu di foto copy diperlihatkan inilah teknik-teknik yang benar. Kalau memberi contoh tendangan yang akurat itu kan sering mengalami khalahan dan tidak bisa seperti dulu lagi kami beli kaset itu CD sehingga kami tayangkan di layar televisi akhirnya anak-anak itu lebih cepat menangkap terus nanti habis itu kita giring kelapangan dengan teknik yang sesungguhnya itu yang kami lakukan sekarang itu terus ada lagi CD yang Bolavoli dan sebagainya (Ln)”

Selama saya ngajar juga boleh dibilang 99% tidak pakai media jadi medianya langsung kalau tolak peluru atau apa ya contohnya langsung dan hanya gambar ya saya anjurkan untuk melihat buku-buku diperpus jadi hanya atletik bagaimana dan sebagainya ukurnya dan sebagainya saya suruh baca sendiri (Rt)”

Dari Berbagai pendapat tentang jenis dan media yang digunakan kemudian peneliti menawarkan untuk melakukan pelatihan pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran melalui workshop media pembelajaran yang berisi dari beberapa pilihan materi yaitu :

1. Media sederhana (Menggambar di Media Kertas)
2. Media Komputer Digital
3. Media Internet ( Browsing)
4. Media Digital Camera dan Video
5. Media E- Learning ( Bloging)

Dari kelima materi tersebut merupakan tawaran yang mampu di fasilitasi oleh Laboratorium Media Pembelajaran yang hak diserahkan oleh seluruh anggota workshop yaitu guru penjas. Seperti Pendapat Para guru sebagai berikut :

Bapak Jh menyatakan:  
“Bagi saya khususnya bermanfaat dan mungkin secara umum guru-guru memang perlu dengan adanya pelatihan dengan membuat suatu medi pembelajaran ini”

Sedangkan Ibu Rn Mengungkapkan :  
Media pembelajaran sekarang sudah semakin canggih dunianya mungkin kalau gambar lagi seperti pak Yd pintar gambar kebetulan saya tidak bisa gambar. Sebaiknya kita gunakan komputer untuk membuat media pembelajaran.

Adapun Ibu Jh mengharapkan dengan ungkapan:  
“Kami-kami yang masih asing dengan alat-alat internet dan sebagainya karena kalau dilihat ini orang-orang yang sudah lanjudt usia sangat kalah ini pak dengan anak-anaknya jadi mungkin seperti kita yang ibu-ibu sudah pasrah bongkokan”

Dari pendapat diatas disepakati bersama dari hasil keputusan yang ditawarkan oleh 9 orang guru bahwa workshop yang pertama adalah tentang penggunaan media komputer dan internet untuk pembuatan dan pencarian gambar . Adapun workshop pertama dilakukan pada hari Jumat tanggal 24 Oktober 2008 Pukul 15.00 – Selesai di Laboratorium media pembelajaran.

### **Workshop Media Komputer dan Internet Sebagai Siklus Kedua**

Pada hari Jumat tanggal 24 Oktober 2008 Pukul 15.00 merupakan hari yang disepakati oleh Bapak Ibu guru yang berjumlah 9 Orang untuk melakukan Workshop media Pembelajaran. Adapun materi workshop adalah melakukan pemanfaatan komputer dan internet untuk mencari gambar gerakan olahraga sebagai media pembelajaran di sekolah.

Pertama adalah mengajarkan bagaiman menggunakan komputer dan mengakses internet dengan menggunakan program Internet Explorer dan menggunakan alamat situs [www.google.com/images](http://www.google.com/images) sebagai salah satu cara mencari gambar gerakan olahraga yang diinginkan.

Dari hasil penelusuran melalui internet didapati bapak dan Ibu guru mengungkapkan bahwa ternyata tidak mengalami kesulitan mencari gambar yang baik dan bagus-bagus terungkap dalam ucapan mereka sebagai berikut:

Bapak Rt mengungkapkan :  
“Setelah saya mengikuti workshop juga saya juga lebih mengrti bagaimana untuk mencarinya gambar-gambar di internet itu dan mungkin nanti akan menyempatkan waktu lagi mungkin akan mencari materi yang sesuai dengan pembelajaran mungkin nanti anak lebih tertarik dan lebih efisien waktu dalam saya memberikan materi jadi anak-anak akan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran”

Sedangkan Ibu Rn menyatakan:  
“Saya punya pengalaman terbaru bgi saya mungkin sekolahan saya agak jauh mungkin hampir sama dengan teman-teman yng lain adanya media pembelajaran yang disampaikan baru beberapa kali pertemuan saya sangat brsyukur sekali bisa membikin media pembelajaran”

Dengan keberhasilan ini siklus yang kedua berhasil mengubah kemampuan dan keterampilan guru dari penguasaan terhadap media sederhana menjadi mampu menggunakan komputer dan internet untuk pembuatan media.

Ketertarikan Bapak dan Ibu guru penjas tidak terhenti sampai sini saja namun mereka masih penasaran dengan bagaimana pembuatan video sederhana dan penggunaan camera digital dan handycam. Kemudian dari bapak dan ibu guru penjas membuat kesepakatan baru meminta kepada Laboratorium Media Pembelajaran untuk mau mengajarkan bagaimana menggunakan camera dan handycam untuk pembuatan media pembelajaran. Hal ini terungkap dalam penggalan wawancara sebagai berikut :

Bapak Hn Mengharapkan sebagai berikut :

“Mungkin penayangan sepaerti yang film tadi itu sangat cocok dan anak tidak perlu terlalu lama sebelum kita kelapangan kita ajak ke kelas dulu terus keluar. Kemudian mungkin dalam pembuatannya kalau saya pribadi ini mungkin dikasih contoh atau cara-cara megeditnya mungkin kami bisa sambil belajar itu lebih cocok tapi paling tidak ada contoh yang sudah jadi seperti itu. Workshop media pembelajaran saya banyak belajar dan sebenarnya masih ingin kurang saya masih kurang.”

Sedangkan Ibu By :

“Kita terfokus pada media untuk perkembangan kedepan nah ini tadi sudah kita sepakati belajar menggunakan memanfaatkan media yaitu dengan membuat media pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang ada adalah dengan foto digital mungkin dengan itu ada banyak kendala tetapi mudah-mudahan jangan putus asa paling tidak kita mancoba apa yang akan difasilitasi oleh FIK ini”

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas kemudian ditetapkan pada hari Jumat tanggal 31 Oktober 2008 pukul 15.00- Selesai digunakan untuk melanjutkan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berupa workshop media digital.

### **Workshop Media Digital Sebagai Siklus Ketiga**

Pada hari Jumat tanggal 31 Oktober 2008 pukul 15.00 sesuai dengan kesepakatan maka dilakukan Workshop Media Digital dengan Menggunakan Camera Digital Canon EOS 400 dan Handycam Sony. Adapun Pertama-tama dijelaskan pelaksanaan pembuatan media pembelajaran yang terdiri dari: perencanaan (pembuatan skenario), persiapan ( pembagian tugas cameramen, penata gaya dsb), pengambilan gambar, editing

Dari hasil pengambilan gambar ini kemudian dilaksanakan editing video di Laboratorium Media Pembelajaran dengan program *Windwos Movie Maker*.

Dengan rangkaian pemanfaatan kamera digital dan handycam terungkap beberapa ungkapan Bapak dan ibu guru tentang workshop media digital sebagai siklus ke 3 ini antara lain adalah :

Bapak Jh mengungkapkan bahwa :

“Memang handycam ini lebih menarik karena kalau handycam anak itu punya pengertiannya begini gambar jalan seperti orang dishoting semuanya luar biasa tetapi kalau dengan digital o saya hanya difoto besuk saya nampang kelihatan kalau di film kan jangan jangan nanti saya jadi pemain sinetron”

Sedangkan Bapak Ln berujar bahwa :

“Alangkah baiknya workshop seperti ini harusnya ya juga di galakkan karena kalau memang dari tidak tau biar bisa menjadi tau ini akan istilahnya akan gumun gitu ini maka bagaimana nanti untuk pengembangan dari FIK khususnya UNY ini bagaimana supaya guru-guru penjas ini tidak buta tentang masalah media pembelajaran seperti ini mungkin ini yang saya sampaikan”

Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa guru penjas sangat perlu untuk peningkatan pengetahuan terhadap media pembelajaran khususnya meningkatkan diri terhadap perkembangan media yang sedang marak digunakan yang sifatnya lebih canggih.

## Harapan Tentang Workshop Media Pembelajaran

Harapan dan evaluasi akhir workshop yang dilakukan pertama kali tentang pemahaman dan kebutuhan media, kemudian yang kedua workshop media komputer & internet dan yang ketiga adalah tentang workshop media digital yang dilakukan oleh para guru penjas antara lain terungkap dalam pernyataan pernyataan sebagai berikut :

Bapak Ln mengungkapkan :

“Workshop seperti ini harusnya ya juga di galakkan karena kalau memang dari tidak tau biar bisa menjadi tau ini akan istilahnya akan gumun gitu ini maka bagaimana nanti untuk pengembangan dari FIK khususnya UNY ini bagaimana supaya guru-guru penjas ini tidak buta tentang masalah media pembelajaran. Karena perkembangan pendidikan penjas ternyata dengan adanya media pembelajaran ini kita untuk menyampaikan kepada siswa itu ternyata akan lebih lengkap dan lebih mudah memberikan penjelasan serta gambaran untuk pembelajaran penjas dan ini memang sesuai dengan perkembangan yang begitu pesat karena memang untuk olahraga kita sudah tertinggal kenyataannya untuk didunia kelas dunia itu memang udah jauh sekali”

Sedangkan lebih jauh Ibu Rn mengharapkan :  
“Saya hanya sedikit berharap mungkin dari FIK sendiri atau dari pengelola Lab. ini kita kan sering mengadakan MGMP ya untuk guru-guru SMA ya seandainya nanti saya ada pertemuan apakah bisa kita minta ijin untuk diberi isian semacam ini sehingga banyak tidak hanya saya saja guru-guru yang lain yang belum begitu mengenal walaupun mereka sudah begitu pinter dengan komputer dan sebagainya dan untuk yang seperti ini sekolah-sekolah lho kok saya belum pernah melihat tempelan gambar-gambar yang seperti ini”

Dari Berbagai pendapat diatas adanya workshop media pembelajaran sangat membantu pembelajaran penjas dan meningkatkan pemahaman siswa secara efektif dan efisien. Harapan yang lebih jauh muncul agar workshop seperti yang demikian bisa dilaksanakan dalam lingkup yang lebih luas yang

akan membantu guru-guru penjas yang lain agar tidak tertinggal dalam pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pelaksanaan tindakan dari beberapa siklus di atas semua dirancang atas kebutuhan dari guru dan untuk kepentingan guru laboratorium media pembelajaran hanya menjadi fasilitator. Keberbedaan tingkat kemampuan dan kondisi guru inilah yang membuat penelitian tidak partisipatori sangat cocok untuk mengakomodir berbagai kebutuhan nyata di lapangan.

Pesimisme guru terhadap kemampuan sendiri dapat diatasi dengan bimbingan pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran secara sederhana dan mudah digunakan oleh guru dan besar manfaatnya bagi proses pembelajaran penjas. Media yang tidak mungkin dibuat menjadi mungkin untuk dibuat dan dimanfaatkan.

Penelitian ini yang hanya mampu menghadirkan relatif sedikit guru penjas tentunya perubahan sikap dan pemanfaatan media pembelajaran juga hanya akan mempengaruhi beberapa sekolah. Keterbatasan laboratorium media pembelajaran baik alat dan fasilitas serta pembimbing yang dimiliki membuat pembimbingan menjadi kurang intensif terhadap setiap guru.

Keterbatasan waktu yang dimiliki oleh para guru menjadi salah satu hambatan dan sebaiknya pelatihan ini dilakukan pada waktu diluar jam efektif sekolah sehingga guru lebih terfokus pada pelaksanaan workshop yang merupakan bagian dari penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching* (3<sup>rd</sup> ed.). NY: Dryden Press.
- Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design* (4th ed.). Fort Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers
- Instructional Development Service, Florida State University. *Lesson Delivery*. [www.aus.fsu.edu](http://www.aus.fsu.edu).

Media Services, University of Alabama at Birmingham.

*Using visuals in presentations.* [www.uab.edu](http://www.uab.edu).

Neo, Mai. (2007). Learning with Multimedia: Engaging Students in Constructivists Learning. *Internasional Journal of Instructional Media*, Vol. 34 (2).

Sadiman, Arief S, dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sudjana dan Ahmad Rivai. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Suryobroto, Agus S. (2001). *Teknologi Pembelajaran Penjas*. Yogyakarta FIK UNY.