



Global Journal Sport Science

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss>

Volume 1, Nomor 1 Januari 2023

e-ISSN: xxxx-xxxx

DOI.10.35458

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOK BERBASIS DISCOVERY BASE LEARNING DENGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI SISWA KELAS XII SMA NEGERI 5 PALU

Moh. Rizal Zilmi¹*, Novi Irawan²

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Makassar

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Banyuwangi

¹Zilmi7199@gmail.com, ²irawannovi391@gmail.com

Abstrak

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berjutuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) berbasis Discovery Based Learning (DBL) dengan pemanfaatan Teknologi pada siswa kelas XII SMA Negeri 5 Palu. Metode yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian Tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil dari data yang diperoleh pada siklus I terdapat 52% peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dan 48% peserta didik mendapat nilai di atas KKM. Dari hasil data pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, 80% peserta didik mendapat nilai di atas KKM dan 20% peserta didik mendapat nilai di bawah KKM. Dengan peningkatan hasil belajar peserta didik di atas , maka pembelajaran PJOK berbasis DBL dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas XII SMA Negeri 5 Palu

Kata Kunci: Hasil Belajar, Discovery Based Learning, Teknologi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang sangat dibutuhkan oleh mampu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta kreativitas menjadi lebih baik. Yang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam pendidikan ditentukan oleh proses pembelajaran. Pendidikan dapat ditempuh di Sekolah. Di sekolah terdapat banyak mata pelajaran salah satunya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Menurut Mustofa S.M, dkk (428:2020) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah pembelajaran yang mengembangkan kemampuan melalui gerak dan mencakup tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap. Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan pendidikan dan peserta didik dalam menyampaikan materi.

Dalam pembelajaran pendidikan akan menghadapi beberapa kendala dan menemukan perbedaan karakteristik peserta didik. Dengan kendala pendidikan diharapkan mampu memecahkan masalah dengan mencari solusi sehingga pembelajaran mendapatkan hasil yang efektif. Salah satu upaya dalam memecahkan masalah tersebut dapat dilakukan dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK). Seorang pendidik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Azizah A (18:21) berpendapat bahwa PTK adalah autu penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru di dalam kelas guna meningkatkan proses dan hasil belajar.

Permasalahan yang terdapat di UPTD SMA Negeri 5 Palu adalah peserta didik yang kurang bersemangat dan kurang cepat mengerti tentang materi pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang di sampaikan oleh guru. Peserta didik dalam pembelajaran selalu melaksanakan pembelajaran yang monoton dan individual. Di sekolah tersebut tidak pernah memberikan penyampaian materi di dalam kelas dan hanya melakukan praktik setiap pembelajaran PJOK. Hasil belajar peserta didik ketika dilaksanakan ujian tergolong rendah sedangkan materi yang terdapat pada ujian sudah terlaksana, sehingga dapat disimpulkan peserta didik belum mengerti tentang apa yang disampaikan guru dan peserta didik hanya melakukan yang diperintahkan guru.

Berdasarkan identifikasi terdapat kendala-kendala yang terjadi dalam pembelajaran yaitu pembelajaran menggunakan metode konvensional, metode ceramah, tidak memanfaatkan teknologi. Dengan adanya kendala tersebut penulis mencari solusi dengan melakukan Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode Discovery base learning (DBL) melalui melalui pemfaatan teknologi dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik. DBL adalah pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah. Menurut Mayasari A dkk (171:2022) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami permasalahan serta dapat menyelesaikan masalah dan guru sebagai fasilitator. Dalam penelitian ini memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah yaitu LCD. Dari uraian tersebut penulis melakukan tindakan kelas kolaboratif "Meningkatkan Hasil Belajar PJOK berbasis Discovery Base Learning Dengan Memanfaatkan Teknologi Pada Siswa di UPTD SMA Negeri 5 Palu

METODE

Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap pelaksanaan dan observasi dilakukan sebanyak dua

kali pertemuan. PTK dilaksanaan di UPTD SMA Negeri 5 Palu pada bulan Mei sampai Agustus dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan subjek siswa regular kelas XII yang terdiri dari 25 peserta didik. Hasil belajar di ambil menggunakan tes akhir pada setiap siklus yang terdiri melakukan tes passing bawah dalam setiap siklusnya. Data hasil pengamatan dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan statistic deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan karakteristik subjek penelitian berupa rata-rata sekor terendah dan skor tertinggi. Berikut merupakan standart kriteria ketuntasan minimal nilai di UPTD SMA Negeri 5 Palu.

Tabel 1. Kategori Hasil belajar

No	Nilai	Skor	Kategori
1	21-30	85-100	Baik
2	11-20	75-85	Cukup
3	0-10	0-74	Kurang

Tabel 2. kategori Kriteria Ketuntasan Minimal

Skor	Kategori
11-30	Tuntas
0-10	Tidak

HASIL DAN PEMBAHASAN

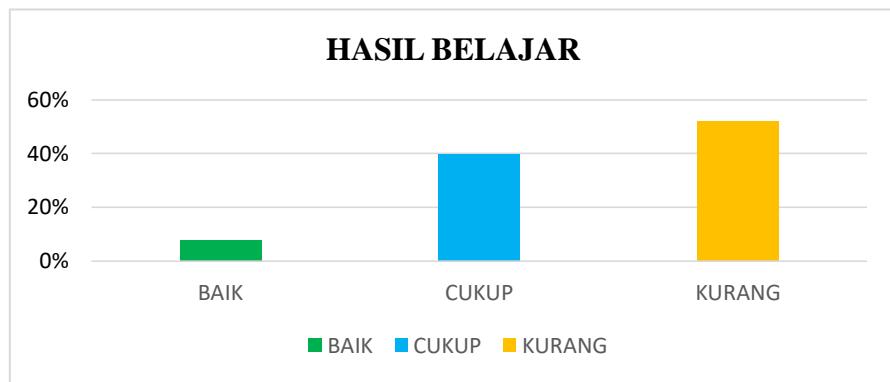
HASIL

Berikut hasil dari passing bawah yang dilakukan peserta didik pada siklus I dan siklus II:

Pelaksanaan Siklus I

Tabel 3. Hasil belajar Siklus 1

NO	Sekor	Frekuensi	Persentase	kategori
1	21-30	2	8%	BAik
2	11-20	10	40%	Cukup
3	0-10	13	52%	Kurang



Gambar 1. Presentasi Ketuntasan Nilai Peserta didik siklus 1

Berdasarkan tabel di atas pada siklus ini terdapat hampir setengah dari jumlah peserta didik yang belum mencapai kategori kurang yakni sebanyak 13 peserta didik dengan persentase 52%. Pada kategori cukup sebanyak 10 pesertadidik dengan persentase 40% dan kategori baik sebanyak 2 peserta didik dengan persentase 8%

Dari hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa pada mata memerlukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus ini peserta didik masih banyak yang mengalami kesulitan mengingat peserta didik belum pernah mendapatkan materi permainan bola voli. Perlunya perbaikan agar peserta didik dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil data pelaksanaan siklus 2 terdapat peningkatan yang signifikan terkait hasil belajar peserta didik. Sebanyak 12 Peserta didik dengan presentase 48% mendapatkan kategori baik, 8 peserta didik dengan persentase 32% dalam kategori cukup dan 5 peserta didik dengan persentase 20% dalam kategori kurang.

Perbedaan anatar siklus 1 dan siklus 2 yang di peroleh peserta didik dengan penerakan proses pembelajaran berbasis Discovery Based Learning (DBL). Pada siklus I terdapat 8% peserta didik pada kategori baik, 40% pada kategori cukup dan 52% pada katerogi kurang. Pada siklus 1 lebih dari setengah peserta didik dalam 1 kelas mendapatkan nilai tidak tuntas sebanyak 52% dan yang tuntas sebanyak 48%. Sementara pada siklus II terdapat peningkatan pada peserta didik yang mendapatkan kategori baik sebanyak 48%, cukup 32% dan kurang sebanyak 20%. Pada ketuntasan siklus II juga meningkat sebanyak 80%peserta didik mendapatkan nilai tuntas dan 20% peserta didik tidak tuntas

Dari data di atas menunjukkan bahwa penerapan proses pembelajaran berbasis Discovery Based Learning (DBL) dengan pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik secara signifikan. Dengan penerapan ini peserta didik lebih semangat belajar, lebih aktif, kreatif dan kritis dalam belajar. Sehingga upaya tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara maksimal.

PEMBAHASAN

Pada pembelajaran dengan Discovery Based Learning (DBL) melaksanakan pembelajaran dengan 2 siklus. Pada siklus pertama berjalan dengan cukup efektif dan sesuai perencanaan dengan materi pembelajaran permainan bola voli. Pada Materi ini peserta didik kurang menguasai sepenuhnya, dengan pembelajaran ini peserta didik dapat berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan. Pada setiap pertemuan peserta didik melakukan pengamatan dan pada setiap akhir siklus peserta didik melakukan penilaian passing bawah.

Pada siklus I masih banyak peserta didik mendapatkan nilai yang kurang yakni sebanyak 13 peserta didik dengan persentase 52%, akan tetapi ada juga yang mendapatkan nilai yang cukup sebanyak 10 peserta didik dengan persentase 40% dan yang mendapatkan nilai baik sebanyak 2 peserta didik dengan persentase 8%. Dengan data tersebut peserta didik yang memiliki nilai dibawah KKM sebanyak 13 peserta didik dengan persentase 52% dan sebanyak 12 peserta didik dengan persentase 48% mendapatkan nilai di atas KKM.

Pada siklus II sudah terjadi peningkatan yang signifikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada siklus ini terdapat 12 Peserta didik dengan persentase 48% pada kategori baik, 8 peserta didik dengan persentase 32% pada kategori cukup dan pada kategori kurang terdapat 5 peserta didik dengan persentase 20%. Dengan data tersebut sebanyak 20 peserta didik dengan persentase 80% mendapatkan nilai tuntas dan 5 Peserta didik dengan persentase 20% mendapatkan nilai tidak tuntas.

Dengan perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan pembelajaran berbasis Discovery Based Learning (DBL) menunjukkan perbedaan dan terdapat peningkatan yang sangat signifikan. Penerapan pembelajaran berbasis Discovery Based Learning (DBL) efektif untuk di terapkan pada pembelajaran Pendidikan Jasmanai Olahraga dan Kesehatan (PJOK) karena peserta didik lebih aktif, Kreatif dan kritis dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis Discovery Based Learning (DBL) dengan pemanfaatan teknologi di UPTD SMA Negeri 5 Palu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan proses pembelajaran ini terdapat peningkatan pada keaktifan peserta didik, motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. hal ini dapat dilihat dari ke aktif peserta didik dalam melaksanakan tugas yang diberikan yang dikerjakan secara berkelompok.

Terlihat nilai yang diperoleh peserta didik yang pada siklus I terdapat 48 peserta didik mendapat nilai dibawah KKM dan setelah dilaksanakan siklus II sebanyak 92% mendapatkan nilai di atas KKM. Jika dilihat dari prosentase nilai peserta didik, mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Penerapan proses pembelajaran berbasis DBL dengan pemanfaatan teknologi dapat menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru MadrasahIbtidaiyah*, 3(1), 15-22
- Budiyono, B. (2020). Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300- 309.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Descovery Based Learning (DBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*,3(2), 167-175..
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422-438.
- Rosidah, C. T. (2018). Penerapan model Descovery based learning untuk menumbuhkembangkan higher order thinking skill siswa sekolah dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62-71.