

Pengaruh Pendekatan UbD dan Video Visual Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan

The Effectiveness of Understanding by Design and Video Visual on Physical Student Learning Outcomes in Vocational High School

Zusrotun Ni'mah¹

¹Pendidikan Jasmanai Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
ppg.zusrotunnimah91@gmail.com

Received: 24 May 2024; Revised: 01 June 2024; Accepted: 30 June 2024

Abstrak

Dalam kelas pembelajaran tidak lepas dengan adanya beberapa masalah diantaranya adalah rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konteks materi yang diajarkan, hal ini juga dialami oleh peserta didik kelas XI Pemasaran 1 SMK Negeri 9 Semarang dalam pembelajaran Pendidikan Pasmari materi Illinois agility run. Peserta didik mayoritas belum memahami cara melakukan Illinois agility run. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk mengatasi masalah tersebut dengan melakukan pendekatan Understanding by Design (UbD) dan media video visual dalam proses kegiatan belajar. Hasilnya terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan ditunjukkan dengan presentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I hanya 6 yang masuk kategori rata-rata dan pada siklus II mengalami kenaikan sebanyak 21 peserta didik dengan kategori rata-rata. Dengan demikian pendekatan Understanding by Design dengan media video visual dalam pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Pemasaran 1 SMK Negeri 9 Semarang, Kota Semarang.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Illinois Agility, Understanding by Design, Siswa Sekolah Menengah

Abstract

In the learning class, several problems cannot be separated, including the low learning outcomes of students which are caused by students' low understanding of the context of the material being taught. This is also experienced by students in class XI Marketing 1 SMK Negeri 9 Semarang in learning Physical Education material. Illinois agility run. The majority of students do not understand how to do it Illinois agility run. Therefore, researchers are trying to overcome this problem by using an Understanding by Design (UbD) approach and visual video media in the learning process. As a result, there was a significant increase in student learning outcomes, shown by the percentage of students' learning completion in cycle I, only 6 in the average category and in cycle II there was an increase of 21 students in the average category. Thus, the Understanding by Design approach with visual video media in learning succeeded in improving the learning outcomes of class XI Marketing 1 students at SMK Negeri 9 Semarang, Semarang City.

Keywords: Classroom Action Research, Illinois Agility, Understanding by Design, Vocational School Students

How To Cite: Nimah, Zusrotun. (2024). Pengaruh Pendekatan Ubd Dan Video Visual Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan. *Unnes Journal of Sport Sciences*, Volume 8 (1), 01-04.



Unnes Journal of Sport Sciences is an open access article under the [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Konsep undang-undang tersebut menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga Negara atau masyarakat di masa mendatang. Pendidikan jasmani sebagai salah satu mata pelajaran yang terdapat pada Sekolah Dasar dan menjadi bagian penting dari perkembangan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam jurnal Hendratmoko, dkk. (2018) Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan yang menekankan pada aspek intelektual belaka hanya akan menjauhkan peserta didik dari masyarakatnya.

Pada capaian pembelajaran tingkat menengah kejuruan (fase F) menjelaskan bahwa Pada akhir fase F, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak orang. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia di berbagai media untuk memajukan peradaban bangsa.

Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Semarang kelas XI Pemasaran 2 memiliki sarana dan prasarana untuk pelajaran penjas termasuk bagus dan memadai, pada kesempatan kegiatan observasi Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan oleh pihak kampus Unnes mahasiswa (penulis) menemukan adanya permasalahan yaitu kurangnya hasil belajar PJOK kelas XI Pemasaran 2 pada materi Illinois Agility pada siklus I. Maka dari itu peneliti tertarik untuk berinovasi dan mengembangkan cara mengajar menggunakan media belajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Pemasaran 2 SMK Negeri 9 Semarang pada siklus II.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode pendekatan Understanding by Design (UbD) dan media pembelajaran berupa video visual dengan sasaran penelitian yaitu peserta didik kelas XI Pemasaran 2 SMK Negeri 9 Semarang yang berjumlah 36 anak dengan jenis kelamin semua perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif berupa: (1) observasi, (2) catatan lapangan, (3) tes dan dokumentasi berupa lembar skor penilaian untuk mengetahui waktu yang diraih peserta didik Ketika mempraktikkan Illinois agility, lembar soal atau pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dalam memahami materi Illinois agility.

HASIL

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Kategori Peringkat	Jumlah Siswa	
	Siklus I	Siklus II
Excellent	0	0
Above Average	1	1
Average	6	21
Below Average	12	9
Poor	17	5

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kenaikan setelah diterapkannya metode pendekatan Understanding by Design dan media pembelajaran berupa video visual terhadap peserta didik kelas XI Pemasaran 1 SMK Negeri Semarang. Pada siklus 1 tingkat ketercapaian rata-rata peserta didik dibawah rata-rata, sedangkan pada siklus ke II ada peningkatan dengan ditunjukkan hasil skor naik dari dibawah rata-rata menjadi dominan rata-rata. Oleh karena itu pendekatan Understanding by Design dengan media pembelajaran video visual berhasil menaikkan hasil belajar peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran.

Rating	Males (seconds)	Females (seconds)
Excellent	< 15.2	< 17.0
Above Average	15.2 - 16.1	17.0 - 17.9
Average	16.2 - 18.1	18.0 - 21.7
Below Average	18.2 - 19.3	21.8 - 23.0
Poor	> 19.3	> 23.0

Gambar 1. Table data originally from: Davis B. et al; *PE and the Study of Sport*; 2000

PEMBAHASAN

Understanding by Design (UbD) adalah kerangka kerja yang lebih fokus dan menarik untuk melihat karakteristik desain yang ingin kita pahami (Wiggin & Tighe, 1950). UbD juga merupakan cara pandang dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik backward design (Pertwi, dkk, 2019). Desain mundur adalah model desain berbasis hasil yang terdiri dari tiga kegiatan utama: menentukan atau mengidentifikasi hasil yang diinginkan, menetapkan bukti atau indikator untuk mencapai hasil tersebut, dan merancang pengalaman belajar (As`Ari, 2014). Menurut Wiggin & Tighe (2005), desain UbD memiliki enam dimensi pemahaman: kemampuan menjelaskan, kemampuan menafsirkan, kemampuan menerapkan, kemampuan berempati, kemampuan memiliki sudut pandang, dan kesadaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran yang dibuat melalui pendekatan Understanding by Design (UbD) pada materi Illinois agility run kelas XI Pemasaran 2 SMK Negeri 9 Semarang, dengan menggunakan media pembelajaran berupa video visual yang menunjukkan cara melakukan illinois agility run.

Pada tujuan pembelajaran peneliti mencantumkan bahwa (1) peserta didik mampu menjelaskan melakukan Illinois agility, (2) peserta didik mampu melakukan Illinois agility, dan (3) peserta didik mampu memahami bagaimana menilai skor Illinois agility. Melalui metode dan media yang diterapkan diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dibuat.

SIMPULAN

Tuliskan hasil kesimpulan Anda dalam bagian ini. Singkat saja tetapi jelas. Jangan mengulang terlalu banyak hal-hal pada bagian hasil dan pembahasan. Bagian ini cukup satu paragraf saja. Sebaiknya dibuat dalam kalimat yang ringkas, dapat dengan mudah dilaksanakan, dan diajukan kepada pihak-pihak yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54-72.
- Arham, D. (2023). Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sepakbola Dalam Pembelajaran PJOK. *Global Journal Sports*, 1(1), 321-327.
- Deng, R., & Gao, Y. (2023). A review of eye tracking research on video-based learning. *Education and Information Technologies*, 28(6), 7671-7702.
- Nimah, Z. (2022). BOLA KARET SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN GERAK MANIPULATIF SISWA SD. *Unnes Journal of Sport Sciences*, 6(1), 52-58.
- Priambodo, A., Kartiko, D. C., Al Ardha, M. A., & Rohman, M. F. (2023). Application Of E- Module and Video Tutorials to Student Learning Motivation and Learning Effectiveness In Physical Education, Sports, And Health. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 8(1), 138-148.
- Samad, S., & Setyabudhi, A. L. (2023). Application of Video-Based Learning Media with Applications to Improve Learning Activities of Vocational High School Students. *Technical and Vocational Education International Journal (TAVEIJ)*, 3(1), 22-27.
- Sulistiono, A. D. C. (2015). Metode Understanding By Design Sebagai Satu Metode Pembelajaran Alternatif Dalam Upaya Meningkatkan Higher-Order Thinking Skills (HOTS) Peserta Didik: Sebuah Kajian Teoretis. *PENDIDIKAN TRANSFORMATIF DAN TANTANGAN MASA DEPAN BANGSA*.
- Undang-Undang Dasar tentang Pendidikan nasional.
- Wayang, Cong. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4, 2547-5445 (2019).
- Wiggin, & Mc, T. J. (2005). *Understanding by Design. Extended 2nd Edition*. Alexandria. VA: ASCD.
- Wiggin, & Tighe, J. (2012). *Understanding by Design*. United Stated: Prentice Hall.
- Yurtseven, N., & Altun, S. Understanding by Design (UbD) in EEL Teaching The Investigation of Student Foreign Language Learning Motivation and View. *Journal Yildiz Tecnical University, Istanbul*, 4, (2016).