

Boneka Kayu Sebagai Alat Peraga bagi Guru/Pelatih

Oleh: Sri Winarni

(Staf Pengajar Jurusan POR FIK UNY)

Pendahuluan

Hasil penelitian menunjukkan kompetensi guru pendidikan jasmani ada dalam kondisi kritis, tidak saja tiadanya peningkatan yang signifikan, melainkan seiring masa kerja justru mengalami degradasi kompetensi, baik dalam kompetensi pedagogis, profesional, kepribadian, dan sosial (Maksum, 2009; Suherman, 2007; Komnas Penjasor, 2007). Bisa dipahami, makin bertambah usia seseorang maka akan mengalami penurunan kualitas fisik yang signifikan; otot dan sendi makin tidak fleksibel, mengalami penurunan pada kekuatan, kecepatan, daya ledak, dayatahan jantung paru juga mengalami penurunan, pendek kata baik secara fisik maupun fisiologi pasti akan mengalami degradasi.

Maka tak ayal jika pada akhirnya mereka mengalami penurunan kualitas pengajaran, dalam hal memberi contoh (demonstrasi) dan eksplanasi. Bisa dibayangkan guru yang sudah mengalami penurunan tersebut harus memberi contoh gerakan-gerakan dalam senam, seperti: guling depan/belakang, meroda, round off, split, handstand, dsbnya, atau seorang pelatih senam harus memberi contoh gerakan salto, flic-flac, handspring, twist, swing. Meski demikian mereka tetap harus menyelenggarakan pembelajaran penjas yang efektif. Peran media pembelajaran menjadi penting dalam rangka mengatasi penurunan kualitas performance guru/pelatih.

Faktor guru diyakini memegang peran yang sangat strategis dalam upaya memperbaiki kualitas pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru yang berkualitas berpengaruh besar terhadap efektivitas pembelajaran (Suherman, 2007; Rink, 2002) dan pada gilirannya mempengaruhi prestasi anak didik (Siedentop & Tannehill, 2000). Bagaimana

pembelajaran akan efektif jika kualitas performance guru yang menurun tidak segera diatasi. Permasalahan dapat diatasi dengan memberi pelatihan pada para guru/pelatih secara berkala untuk bisa menjaga kualitas performance, namun hal itu tidak dapat mengatasi masalah faktor penurunan akibat bertambahnya usia, maka diperlukan tehnik dan strategi mengajar yang mampu mengganti performance guru/pelatih dalam demonstrasi dan eksplanasi yaitu media pembelajaran.

Strategi yang sering digunakan oleh guru/pelatih untuk mengatasi keterbatasannya dalam mendemonstrasikan atau eksplanasi adalah menggunakan siswa atau atlet yang menguasai tehnik gerakan yang sedang dipelajari, memutarakan gambar bergerak, bisa slide atau VCD. Akan tetapi di daerah terpencil media tersebut sulit ditemukan, karena itu boneka kayu sebagai model atau alat peraga menjadi alternatif lainnya. Alat peraga sebagai media pembelajaran digunakan dengan alasan efektivitasnya, karena itu perlu dianalisis kelayakannya.

Pembahasan

Rink (1993) dan Siedentop (1991) berpendapat bahwa salah satu indikator penting dari kualitas guru adalah sampai sejauhmana guru mampu melaksanakan proses pembelajaran secara efektif. Efektivitas pembelajaran pada dasarnya merupakan cerminan dari efektivitas pengelolaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh gurunya. Targetnya adalah siswa belajar. Sementara itu, pengelolaan proses pembelajaran itu sendiri pada dasarnya merupakan proses interaksi pedagogis antara guru, siswa, materi, dan lingkungannya. Makin efektif proses interaksi pedagogis dilakukan guru, maka makin efektiflah proses pembelajaran yang dilakukan guru tersebut.

Untuk dapat menjalankan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani secara efektif, seorang guru harus mampu memerankan fungsi mengajar pada saat menjalankan

pembelajarannya. Fungsi mengajar adalah fungsi guru dalam proses belajar mengajar. Penggunaan istilah ini ditujukan agar guru terfokus pada tujuan perilaku yang ditampilkannya pada saat mengajar daripada hanya sekadar terfokus pada perilaku mengajarnya itu sendiri. Siedentop (1991) mengemukakan tiga fungsi utama guru pada saat melakukan pembelajaran sebagai berikut, “*three major functions occupy most of the attention of physical educators as they teach: managing students, directing and instructing students, and monitoring/supervising students*”

Managing students merujuk pada perilaku verbal maupun nonverbal yang ditampilkan guru untuk tujuan mengorganisir, merubah aktivitas belajar, mengarahkan formasi atau peralatan, memelihara rutinitas baik yang bersifat akademis maupun non akademis termasuk pengelolaan waktu transisi. *Directing and instructing students* meliputi demonstrasi, eksplanasi, *feedback* kelompok, dan kegiatan penutup. *Monitoring* merujuk pada perilaku observasi guru terhadap siswa secara pasif, sedangkan *supervising* merujuk pada perilaku guru yang ditujukan untuk memelihara siswa tetap aktif belajar seperti mengarahkan, mengingatkan, dan memberikan *feedback* perilaku sosial (*behavioral interactions*) maupun penampilan belajar siswa (*skill interactions*).

Proses pembelajaran dapat lebih efektif, apabila para guru dapat memilih dan menggunakan berbagai teknik dan keterampilan mengajar secara efektif. Keputusan mengenai teknik dan keterampilan mengajar bagaimana yang akan dipilih untuk menampilkan fungsi mengajar bergantung pada apa yang diketahui, apa yang diyakini, minat, keterampilan, dan kepribadian gurunya itu sendiri. Hal ini sejalan dengan konsep Rink (1993) mengenai fungsi mengajar yaitu agar guru terfokus pada “tujuan” perilaku yang ditampilkannya pada saat mengajar daripada hanya sekadar terfokus pada “perilaku” mengajarnya itu sendiri.

Media adalah kata jamak dari *medium*, yang artinya perantara. Dalam proses komunikasi, media hanyalah satu dari empat komponen yang harus ada. Komponen yang lain, yaitu : sumber informasi, informasi dan penerima informasi. Seandainya satu dari empat komponen tersebut tidak ada, maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi. Interaksi dan saling ketergantungan keempat komponen tersebut adalah seperti di bawah:



Gambar 1 Proses Komunikasi

Gambar 1. menunjukkan bahwa konsep sumber atau penerima informasi adalah konsep relatif. Di saat tertentu, seseorang dapat berperan sebagai sumber informasi, namun pada saat lain (atau pada saat yang sama), bisa juga menjadi penerima informasi. Namun tidak semua proses informasi berlangsung secara dua arah atau timbal balik semacam ini.

Dalam pembelajaran (*instructional*), sumber informasi adalah dosen, guru, instruktur, peserta didik, bahan bacaan dan sebagainya. Menurut Schramm (1977), media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Briggs (1977) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi / materi pembelajaran. Sedang menurut Arief S. Sadiman (1986) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan, melalui saluran atau perantara tertentu, ke penerima pesan. Di dalam proses belajar mengajar pesan tersebut berupa materi ajar yang disampaikan oleh dosen/guru, sedang saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi ajar adalah media pembelajaran atau disebut juga sebagai media instruksional. Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk : (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) menghilangkan sikap pasif pada subjek belajar, (4) membangkitkan motivasi pada subjek belajar.

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal. Namun demikian, secara khusus manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (1985), yaitu :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa.

4. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi

Sering kali terjadi, para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.

6. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan guru.

7. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan media, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan dan mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.

Dikenal adanya tiga macam kelaikan media, yaitu kelaikan praktis, kelaikan teknis, dan kelaikan biaya.

1. **Kelaikan Praktis**, didasarkan pada kemudahan dalam mengajarkannya bahan ajar dengan menggunakan media, seperti: (1) media yang digunakan telah lama diakrabi, sehingga mengoperasikannya dapat terlaksana dengan mudah dan lancar, (2) mudah digunakan tanpa memerlukan alat tertentu, (3) mudah diperoleh dari sekitar, tidak memerlukan biaya mahal, (4) mudah dibawa atau dipindahkan (mobilitas tinggi), dan (5) mudah pengelolaannya.

Secara kelaikan praktis boneka kayu dianggap cukup layak, karena pengoperasiannya mudah, tidak memerlukan alat bantu alien, tidak memerlukan biaya mahal, mudah dibawa atau dipindahkan dan mudah pengelolaannya. Hal yang perlu diperhatikan dalam kelaikan praktis boneka kayu adalah ketersediaan alat tersebut.

- 2. Kelaikan Teknis**, adalah potensi media yang berkaitan dengan kualitas media. Di antara unsur yang menentukan kualitas tersebut adalah relevansi media dengan tujuan belajar, potensinya dalam memberi kejelasan informasi, kemudahan untuk dicerna. Dan segi susunannya adalah sistematis, masuk akal, apa yang terjadi tidak rancu. Kualitas suatu media terutama berkaitan dengan atributnya. Media dinyatakan berkualitas apabila tidak berlebihan dan tidak kering informasi.

Boneka kayu secara teknis memiliki kelaikan yang cukup tinggi. Hal tersebut didasarkan pada kemanfaatnya yang dapat mengatasi kekurangan guru dalam mendemonstrasikan sehingga dapat memberi kejelasan informasi, gerakan boneka dapat diperlambat, diputus-putus pada bagian yang diperlukan.

- 3. Kelaikan Biaya**, mengacu pada pendapat bahwa pada dasarnya ciri pendidikan modern adalah efisiensi dan keefektifan belajar mengajar. Salah satu strategi untuk menekan biaya adalah dengan simplifikasi dan memanipulasi media atau alat bantu dan material pengajaran.

Tentu saja boneka kayu sangat memenuhi kelaikan biaya, kayu bisa diperoleh dengan mudah dan bisa menggunakan kayu sisa, hal yang perlu diperhatikan dalam biaya pembuatan prototipe boneka kayu perlu ujicoba yang cukup sehingga ditemukan boneka kayu yang benar-benar mampu menggantikan tubuh manusia dalam gerak, serta dalam usaha memenuhi kelaikan baik teknis maupun praktis.

Di samping itu, dalam menentukan media pembelajaran yang akan dipakai dalam proses belajar mengajar, pertama-tama seorang guru harus mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang akan dipilihnya. Dengan mengajukan beberapa pertanyaan, maka pemilihan media dapat dilakukan berdasarkan:

1. Apakah media yang bersangkutan relevan dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai ?
2. Apakah ada sumber informasi, katalog mengenai media yang bersangkutan ?
3. Apakah perlu dibentuk tim untuk memonitor yang terdiri dari para calon pemakai ?

(Sudirman, 1986).

Bagaimana dengan boneka kayu, apakah relevan dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai, secara logika dapat dianalisis bahwa boneka kayu dapat digunakan untuk membantu guru dalam memberi penjelasan dan contoh gerakan yang diinginkan, serta eksplanasi tugas gerak. Misalkan saat memberi contoh gerak guling ke depan, dengan boneka kayu jelas akan dapat memberi gambaran lebih rinci dari mulai perkenaan kepala bagian tengkuk-punggung-hingga sikap jongkok dan berdiri kembali. Guru menjelaskan sambil menunjukkan gerakan menggunakan boneka kayu. Jika dibandingkan guru sendiri yang mendemonstrasikan atau siswa tentu sulit untuk memutus dalam menjelaskan tiap bagian gerakan.

Sebagai sebuah alat peraga yang inovatif, boneka kayu memang tidak cukup sumber akan tetapi mudah untuk digunakan dengan kata lain memenuhi nilai kepraktisan dan nilai teknis. Sehingga tidak diperlukan tim khusus untuk memonitor untuk menjelaskan penggunaan boneka kayu sebagai alat peraga dan media pembelajaran.

Dalam pemilihan media, salah satu cara yang dapat digunakan untuk memilih yaitu dengan menggunakan matriks seperti pada Tabel I. halaman berikut. Selain dari itu, dapat

dikemukakan pula bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan media antara lain adalah : (1) tujuan instruksional yang ingin dicapai, (2) karakteristik siswa, (3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam, (4) ketersediaan sumber setempat, (5) apakah media siap pakai, atautkah media rancang, (6) kepraktisan dan ketahanan media, (7) efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang.

Tabel 3. Matriks Pemilihan Media Pembelajaran

| Tujuan Belajar | Info | Pengenalan | Prinsip | Prosedur | Keterampilan | Sikap |
|-------------------|--------|------------|---------|----------|--------------|--------|
| Visual Diam | Sedang | Tinggi | sedang | Sedang | rendah | rendah |
| Filem | Sedang | Tinggi | tinggi | Tinggi | sedang | sedang |
| Televisi | Sedang | Sedang | tinggi | Sedang | sedang | sedang |
| Objek 3 Dimensi | Rendah | Tinggi | rendah | Rendah | rendah | rendah |
| Rekaman Audio | Sedang | Rendah | rendah | Sedang | rendah | sedang |
| Pelaj. Terprogram | Sedang | Sedang | sedang | Tinggi | rendah | Sedan |
| Demonstrasi | Sedang | Sedang | rendah | Tinggi | sedang | Sedan |
| Buku Tercetak | Sedang | Rendah | sedang | Sedang | rendah | Sedan |
| Sajian Lisan | Sedang | Rendah | sedang | Sedang | rendah | Sedan |

Kesimpulan

Memperhatikan beberapa uraian tentang syarat keefektifan suatu media termasuk dalam hal ini boneka kayu sebagai alat peraga, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Boneka kayu memenuhi kelaikan baik teknis maupun praktis.
2. Boneka kayu juga murah biayanya, tidak membutuhkan bantuan alat peraga lain.
3. Perlu penelitian lebih lanjut mengenai ukuran dan ketersediaan boneka kayu sebagai alat peraga dan media pembelajaran.

Daftar pustaka:

- Komnas Penjasor (2007). Kompetensi dan Sertifikasi guru pendidikan jasmani. *Laporan Penelitian*. Jakarta: Komnas Penjasor - Kantor Menteri Negara Pemuda dan Olahraga.
- Maksum, A. (2009) *Paradoks Guru Pendidikan Jasmani*, artikel ditulis pada Jurnal Pendidikan Jasmani FPOK UPI Bnadung.
- Rink, J. E. (1993). *Teaching Physical Education for Learning*. Second Edition. Toronto: Mosby.
- Rink, J. E. (2002). *Teaching Physical Education for Learning*. Fourth Edition. New York: Mc Graw Hill.
- Sudirman N, dkk. (1987) *Ilmu Pendidikan*, Bandung; Penerbit Remadja Karya CV
- Siedentop, D. (1990). *Introduction to Physical Education, Fitness, and Sport*. California: Mayfield Publishing Company.
- Siedentop, D. (1991). *Developing Teaching Skills in Physical Education*. California: Mayfield Publishing Company.
- Suherman, A. (2007). *Teacher's curriculum value orientations dan implikasinya pada pengembangan kurikulum dan pembelajaran pendidikan jasmani*. *Disertasi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Tabel Format uji kelayakan boneka model.

| Aspek yang diuji | Indikator | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Kelayakan Praktis | Mudah digunakan tanpa memerlukan alat tertentu, Mudah diperoleh dari sekitar, Tidak memerlukan biaya mahal, Mudah dibawa atau dipindahkan (mobilitas tinggi), dan Mudah pengelolaannya | | | | | | | | | | |
| Kelayakan Teknis | Relevansi media dengan tujuan belajar, Potensinya dalam memberi kejelasan informasi, Kemudahan untuk dicerna. Tidak berlebihan (sederhana) | | | | | | | | | | |
| Kelayakan Biaya | Harga terjangkau, Mudah diperoleh, Fleksibel | | | | | | | | | | |

Komentar ahli terhadap boneka model sebagai pengganti fungsi guru dan pelatih pada tahap demonstrasi dan eksplanasi tugas gerak:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

