



MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SENAM IRAMA DENGAN MEDIA “SEKAWAT” SISWA SMP

Sendang Sri Widiastuti

Sekolah menengah Pertama Negeri 2 Pakem, Yogyakarta, Indonesia

Contributor Email: Wied70@ymail.com

Received: Oct 29, 2021

Accepted: Jun 29, 2022

Published: Jul 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/681>

Abstract

To achieve maximum learning outcomes, teachers must be able to apply various learning models and use appropriate learning media. This class action research in 2 cycles aims to determine the increase in student interest and learning outcomes in learning rhythmic gymnastics using Sekawat media for class VII D students of SMP Negeri 2 Pakem Special Region Yogyakarta SMP. Methods of data collection by observation, tests, questionnaires, documentation, and field notes. The data analysis used was descriptive qualitative to describe student interest and descriptive quantitative to describe student learning outcomes. The results showed that the use of Sekawat media can increase students' interest in learning rhythmic gymnastics from 58% to 88% at the end of the action and can increase student learning outcomes from an average of 20% in the pre-cycle to 85.7% at the end of the action.

Keywords: *Interests; Learning Outcomes; Rhythmic Gymnastics; Sekawat Media.*

Abstrak

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, guru harus mampu menerapkan berbagai model pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini tindakan kelas dalam 2 siklus ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam belajar senam irama dengan menggunakan media Sekawat bagi siswakesel VII D Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pakem Daerah Istimewa Yogyakarta SMP. Metode pengumpulan data dengan observasi, tes, angket, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan minat siswa dan deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Sekawat dapat meningkatkan minat belajar senam irama siswa dari prasiklus sebesar 58% menjadi sebesar 88% pada akhir tindakanserta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata sebesar 20% pada prasiklusmenjadib 85,7% pada akhir tindakan.

Kata Kunci: *Minat; Hasil Belajar; Senam Irama; Media Sekawat.*

A. Pendahuluan

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Hal ini seperti yang tercantum dalam Undang-Undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 19. Di Indonesia ada beberapa kurikulum yang pernah diterapkan dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah Kurikulum 2013. Kurikulum yang mempunyai tujuan utama yaitu membentuk generasi emas 2045 ini sudah di implementasikan di sekolah-sekolah seluruh Indonesia, dengan membekali siswanya dengan keterampilan abad ke-21.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan siswa sekarang ini adalah kualitas karakter, kemampuan literasi dan kompetensi. Siswa yang berkarakter akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Literasi berhubungan dengan keterampilan bagaimana seorang siswa mampu menerapkan keterampilan yang diperoleh dari sekolah dalam kehidupan sehari-hari.

Keterampilan tersebut adalah baca, tulis, hitung, teknologi dan informasi, finansial, budaya dan kewarganegaraan. Keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki siswa adalah kompetensi untuk memecahkan masalah yang dihadapi baik di sekolah maupun di masyarakat. Kompetensi tersebut meliputi berpikir kritis, kreatif, kemampuan komunikasi, dan berkolaborasi.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya (Firmansyah, 2009: 04). Pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga (Mulyanto, 2014: 34).

Tujuan Pendidikan Jasmani menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih; (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik; (3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar; (4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan; (5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis; (6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan; dan (7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif.

Dengan melihat berbagai macam tujuan ini, jelaslah bahwa kontribusi Pendidikan Jasmani di sekolah, dalam mempersiapkan siswa menguasai kecakapan abad ke-21 sangat besar. Untuk itu, pelaksanaan

pendidikan jasmani di sekolah harus diarahkan pada aktivitas yang menarik sehingga siswa berminat dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran di sekolah. Guru Pendidikan Jasmani harus kreatif dan kaya dengan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang diajarnya. Model-model pembelajaran ini harus diterapkan pada semua kompetensi yang ada dalam Pendidikan Jasmani itu sendiri. Dalam Kurikulum 2013, ada 8 Kompetensi Dasar yang dikembangkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Pertama, salah satunya adalah senam irama.

Pembelajaran senam irama yang selama ini dilakukan oleh guru Pendidikan Jasmani di sekolah hanya menggunakan media. Senam Kesegaran Jasmani (SKJ), yang gerakan-gerakannya sudah ada dan tinggal dihafal. Model pembelajaran yang hanya menggunakan media Senam Kesegaran Jasmani ini kurang menarik minat siswa dalam belajar senam irama, dan kurang sesuai dengan kecakapan abad ke-21 yang menuntut siswa memiliki kreativitas yang tinggi.

Kondisi inimenyebabkan beberapa siswa enggan untuk mengikuti gerakan ataupun main-main ketika disajikan Senam Kesegaran Jasmani oleh guru mereka. Disinilah dituntut agar guru Pendidikan Jasmani menggunakan model-model pembelajaran yang mampu memotivasi siswa sehingga diharapkan nantinya akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Model pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting diperhatikan oleh seorang guru, karena penggunaan model pembelajaran secara tepat dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran yang dibimbing seorang guru baik di dalam maupun di luar kelas. Agar pembelajaran dapat berhasil dengan baik maka model yang digunakan dapat melibatkan siswa dalam proses pembuatannya sehingga pembelajaran dapat kontekstual dan bermakna, akan lebih baik lagi apabila dibantu dengan komputer sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman.

Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan akan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Siswa yang mempunyai minat terhadap mata pelajaran, dapat diharapkan akan mencapai prestasi belajar

yang optimal. Oleh karena itu tugas guru adalah membangkitkan minat siswa terhadap mata pelajaran (Sumiati & Asra, 2009:238).

Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Djamarah (2011:167), bahwa minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Anak didik mudah menghafal pelajaran yang menarik minatnya. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat.

Pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang luwes, penuh kegembiraan, bekerjasama, mementingkan aktivitas, dan kontekstual. Kegiatan belajar sebagai kegiatan yang penting selama hidup manusia, menjadi pengalaman yang menyenangkan, mengasyikkan, dan merangsang pikiran. Berbagai cara dapat ditempuh oleh guru agar pembelajaran menarik dan kontekstual, tidak membosankan, mudah dipahami, dan mudah dimengerti siswa sehingga pembelajaran tidak mudah dilupakan. Setiap pendidik bertanggung jawab terhadap mutu kegiatan pembelajaran untuk setiap program pembelajaran yang diampunya dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang partisipasif, aktif, inovatif, kreatif, efisien, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas VII D Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pakem Daerah Istimewa Yogyakarta, guru hanya menyajikan Senam Kesegaran Jasmani pada saat pembelajaran Senam Irama. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa pada materi senam irama rendah. Hal ini dibuktikan, berdasar observasi peneliti pada saat pembelajaran siswa kurang memperhatikan dan cenderung main-main karena gerakan yang diberikan guru merupakan gerakan yang sudah biasa mereka lihat.

Minat 35 siswa terhadap materi senam irama hanya sebesar 58%, yang berasal dari rata-rata prosentase perhatian 56%,keinginan 60%,aktivitas 62%,ingin tahu 65%, rasa senang, 50% dan keyakinan sebesar 59%. Sedangkan respon minat siswa apabila dirata-rata hanya sebesar 62,5% yang

berasal dari prosentase rata-rata perhatian 63%, keinginan 69%, aktivitas 65%, ingin tahu 69%, rasa senang 57% dan keyakinan sebesar 64%. Rendahnya minat belajar ini, berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Buktinya, rata-rata hasil ulangan yang dilakukan sebelumnya di kelas VII D Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pakem tahun pelajaran 2019/2020 kurang memuaskan. Dari 35 siswa yang mendapatkan hasil sesuai dan di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk seluruh kompetensi mata pelajaran yang ditetapkan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pakem sebesar 75 hanya 7 siswa sedangkan 28 orang lainnya tidak tuntas, atau rata-rata kelas hanya sebesar 60,85.

Selain rendahnya minat belajar siswa, masalah yang terdapat di kelas VII D yaitu siswa kurang difasilitasi dalam menggunakan IT terutama Hand Phone dalam pembelajaran. Handphone (HP) android merupakan salah satu media elektronik yang sangat efektif untuk dibawa ke lapangan, karena bentuknya yang simple. Didalam HP banyak terdapat fitur aplikasi. Seperti *WhatsApp*, *Email*, *Skype*, *Instagram*, dan sebagainya. Aplikasi-aplikasi ini sudah sangat dikenal oleh siswa terutama aplikasi *WhatsApp*. Dari 35 siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Pakem tahun ajaran 2019/2020, semua mengenal aplikasi *WhatsApp* dan memakai aplikasi ini untuk berkomunikasi. Akan tetapi media ini belum dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran oleh guru mata pelajaran.

Dari permasalahan yang ada di kelas VII D Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pakem dalam proses pembelajaran senam irama tersebut, maka guru terdorong untuk mengatasi minat dan hasil belajar senam irama dengan menggunakan media *Sekawat*, yaitu media yang merupakan modifikasi antara *Senam Kreasi* yaitu senam yang dibuat oleh siswa atau hasil kreatifitas siswa dan *WhatsApp* sebagai media komunikasi untuk menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran *Senam Irama*. Apabila permasalahan yang terjadi di kelas VII D tidak diatasi, akan berdampak pada kualitas pembelajaran.

Media Sekawat ini dipilih digunakan dalam pembelajaran Senam Irama dengan alasan karena memiliki keunggulan antara lain (a) Efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan diberi kebebasan dalam menciptakan gerakan senam, pelaksanaan pembelajaran senam irama menjadi lebih efektif karena siswa terlibat langsung dalam pembuatan senam; (b) Siswa dapat membuat gerakan senam sesuai kreativitas mereka secara langsung dengan bantuan guru sehingga pembelajaran senam irama lebih bermakna; dan (c) Pembelajaran lebih interaktif.

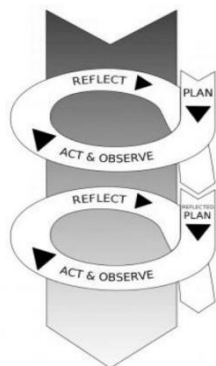
Hasil penelitian terdahulu Wibisono (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai pengaruh positif terhadap minat dan prestasi belajar siswa dalam memahami kompetensi dasar atletik. Arfianto (2018) meneliti penggunaan aplikasi Anybamba dengan Moperta untuk meningkatkan kemampuan tolak peluru siswa. Hasilnya, anyaman bambu batik yang dibuat secara sederhana dan model permainan target dapat meningkatkan kemampuan tolak peluru pada siswa kelas VII SMP Negeri 22 Surakarta sampai dengan 89 %.

Penelitian ini relevan karena sama-sama subyek penelitiannya adalah siswa Sekolah Menengah Pertama dan menggunakan media modifikasi dalam pembelajaran yang berupa peluru buatan. Worosetyaningsih (2016) dalam penelitian penelitiannya menyimpulkan bahwa Pemanfaatan media MAKOLEC dapat meningkatkan minat dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi Perairan Darat bagi siswa kelas VII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Ngemplak tahun pelajaran 2015/2016.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan acuan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus. Pengertian siklus dalam hal ini adalah putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Wijaya Kusumah &

Dedi Dwitagama, 2010: 20-21). Desain penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pelaksanaan PTK menurut Kemmis & Taggart
Sumber: Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (2010: 21)

Tahap Perencanaan (Planning), dalam tahap ini peneliti menetapkan kelas yang dijadikan subjek penelitian, menyusun perencanaan pembelajaran, menyusun instrumen untuk memperoleh data, mempersiapkan buku-buku literatur yang sesuai, menyusun skenario pembelajaran, yang meliputi langkah-langkah pembelajaran, membuat *Powerpoint* pembelajaran untuk kegiatan pembukaan, lembar kerja siswa, lembar observasi, mempersiapkan buku catatan untuk mencatat hal-hal yang tidak terdapat dalam instrumen, mempersiapkan dokumentasi.

Pada tahap ini, Peneliti mencari teman kolaborator sesama guru Olahraga yang akan mengobservasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi nantinya akan digunakan sebagai bahan diskusi pada saat refleksi. Instrumen yang dibuat sebelum digunakan terlebih dahulu dimintakan validasi pada guru Bimbingan Konseling dan Guru Bahasa Indonesia. Guru Bimbingan Konseling memvalidasi apakah indikator-indikator minat belajar siswa sudah sesuai, sedangkan guru Bahasa Indonesia memvalidasi kalimat-kalimat dalam instrumen yang dibuat apakah sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar.

Pada tahap tindakan (*acting*) dikumpulkan informasi dengan memanfaatkan media Sekawat pada materi Senam Irama untuk menjawab pertanyaan yang dirumuskan. Siswa diberi kebebasan dalam menciptakan senam sesuai kreasi mereka sendiri dan menentukan irama musik pengiringnya dengan harapan pembelajaran akan lebih bermakna, mengembangkan daya imajinasi, dan kemampuan mengkontruksi. Agar sumber belajar lebih lengkap maka dikombinasikan dengan media yang terdapat dalam ponsel yaitu *Whats App*.

Pada tahap observasi, peneliti membuat catatan hasil pengamatan terhadap proses dan hasil pembelajaran, keaktifan, kreativitas siswa yang tampak dan mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan. Pada tahap refleksi peneliti merefleksikan apakah hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan materi Senam Irama serta melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan. Jika masih terdapat belum mencapai indikator keberhasilan tindakan, akan dilanjutkan pada siklus II. Pada akhir siklus diadakan tes hasil belajar untuk mengevaluasi sejauh mana ketercapaian pembelajaran.

Lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh data yang diinginkan adalah lembar minat siswa, yang terdiri dari indikator minat siswa yaitu : perhatian, keinginan, aktivitas, ingin tahu, rasa senang dan keyakinan. Sedangkan angket yang digunakan untuk mengetahui respon minat siswa terhadap media Sekawat yang digunakan adalah angket skala model Likert yang dilengkapi dengan pilihan jawaban sehingga responden hanya memberi jawaban pada jawaban yang telah dipilih dengan cara memberi tanda centang. Untuk mengetahui peningkatan minat, data yang diperoleh tiap siklus dibandingkan. Untuk mengetahui peningkatan minat secara keseluruhan, dihitung rerata % untuk setiap siklus dengan berpedoman pada konversi data kuantitatif ke kualitatif.

Berikut adalah tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Persentase Minat (Kuantitatif)	Kriteria Minat (Kualitatif)
85 - 100	Sangat tinggi

Persentase Minat (Kuantitatif)	Kriteria Minat (Kualitatif)
69 – 84	Tinggi
53 – 68	Sedang
37 – 52	Rendah
20 – 36	Sangat rendah

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pakem, Daerah Istimewa Yogyakarta yang terletak di Jalan Kaliurang Kilometer 20, Kelurahan Hargobinangun, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas VII D Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pakem. Jumlah siswa di kelas tersebut adalah 35 orang, terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan dengan waktu 3 x 40 menit. Sebelum proses penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran pada materi senam irama dan melakukan identifikasi masalah-masalah yang dihadapi guru selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dimulai dari observasi kondisi awal (prasiklus) dengan mengamati pembelajaran Senam Irama oleh guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan diketahui bahwa pada prasiklus rata-rata skor minat siswa sebesar 58% kategori minat sedang. Sedangkan hasil belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Mengajar sebesar 75, pada kondisi prasiklus yang dilaksanakan dengan tes awal hanya 20 % siswa yang tuntas . Rata-rata nilai sebesar 60,85. Kondisi ini dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Kondisi Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Keterangan	Rata-rata nilai	Ketuntasan Belajar	
		Tdk tuntas	Tuntas
Jumlah		28	7
Presentase		80	20

Keterangan	Rata-rata nilai	Ketuntasan Belajar	
		Tdk tuntas	Tuntas
ketuntasan			
Nilai Rata-rata Nilai	60,85		
Nilai Tertinggi	80		
Nilai Terendah	30		

Tabel 3. Minat Siswa Pra Siklus

Variabel	Indikator	No Item	Hasil Persentase	Rata-Rata persentase Indikator	Indikator Keberhasilan
Minat Belajar Siswa	Perhatian	1	63	56	75%
		5	60		
		19	42		
		17	59		
	Keinginan	11	60	60	
		13	61		
		6	69		
	Aktivitas	7	46	62	
		8	71		
		12	61		
		15	69		
	Ingin tahu	16	61	65	
		2	35		
		10	42		
	Rasa senang	14	61	50	
		18	61		
		3	71		
	Keyakinan	4	44	59	
		9	61		
		20	59		
Rata-rata				58	

Tabel 4. Respon Minat Siswa

Variabel	Indikator	No Item	Hasil Persentase	Rata-Rata persentase Indikator	Indikator keberhasilan
Minat Belajar Siswa	Perhatian	1	70	63	75%
		5	67		
		19	46		
		17	69		

Keinginan	11	67	69
	13	70	
	6	70	
Aktivitas	7	46	65
	8	69	
	12	73	
Ingin tahu	15	70	69
	16	67	
	2	46	
Rasa senang	10	46	57
	14	67	
	18	67	
Keyakinan	3	73	64
	4	46	
	9	67	
	20	70	
Rata-rata			62.5

Dari hasil pengamatan dan angket dapat diambil rata-rata minat siswa sebagai berikut.

Tabel 5. Presentase Hasil Rata-Rata Minat Belajar Siswa Prasiklus

Hasil Pengamatan Minat siswa Prasiklus	Hasil Angket Respon Siswa Prasiklus	Rata-Rata Minat Prasiklus	Keterangan
58 %	62,5 %	60,25 %	Belum berhasil, termasuk kategori sedang

1. Hasil

Siklus I dilaksanakan dengan 2 (dua) kali pertemuan dimana satu pertemuannya 3 Jam Pelajaran (3 x 40 menit) dengan materi senam kreasi yaitu merancang dan menyusun gerakan senam. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan video contoh gerakan Senam Irama, membuat grup Whatss

App kelas VII D, menyiapkan lembar observasi, menyiapkan angket, serta menyiapkan soal-soal melalui office 365.

Pada tahap pelaksanaan siswa secara berkelompok merancang gerakan Senam Irama. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kegiatan siswa diamati. Dari hasil pengamatan minat belajar siswa, dapat diketahui bahwa pada siklus I rata-rata persentase indikator minat belajar belum optimal atau belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% karena rata-rata persentase indikator minat belajar pada siklus I baru mencapai 69%. Sedangkan hasil belajar pada siklus I secara klasikal untuk siswa yang sudah tuntas atau nilai di atas Kriteria Ketuntasan Mengajar sebanyak 20 orang atau 42,9 % , dengan nilai rata-rata 67,7. Minat siswa dan Hasil belajar siswa pada kondisi Siklus I ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Minat Belajar Siswa Siklus I

Variabel	Indikator	No Item	Hasil Persentase	Rata-Rata persentase Indikator	Indikator keberhasilan
Minat Belajar Siswa	Perhatian	1	66	67	75%
		5	60		
		19	78		
	Keinginan	17	65	70	
		11	72		
		13	67		
	Aktivitas	6	77	69	
		7	77		
		8	69		
	Ingin tahu	12	54	64	
		15	61		
		16	67		
	Rasa senang	2	78	69	
		10	62		
		14	65		
	Keyakinan	18	73	73	
3		71			
		4	79		

	9	69
	20	73
Rata-rata		69

Tabel 7. Respon Minat Siswa Siklus I

Variabel	Indikator	No Item	Hasil Persentase	Rata-Rata persentase Indikator	Indikator keberhasilan	
Minat Belajar Siswa	Perhatian	1	66	67	75%	
		5	77			
		19	59			
	Keinginan	17	65	70		
		11	72			
		13	67			
	Aktivitas	6	77	71		
		7	59			
		8	69			
	Ingin tahu	12	76	64		
		15	61			
		16	67			
	Rasa senang	2	58	64		
		10	62			
		14	65			
	Keyakinan	18	73	70		
		3	71			
		4	66			
			9	69		
			20	73		
Rata-rata				68		

Tabel 8. Persentase Hasil Rata-rata Minat Belajar Siswa Siklus I

Hasil pengamatan minat siswa siklus I	Hasil Angket respon minat siswa siklus I	Rata-rata minat belajar siklus I	Keterangan
69 %	68%	68,5%	Belum berhasil. termasuk kategori minat sedang

Tabel 9. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Keterangan	Rata-rata nilai	Ketuntasan Belajar	
		Tdk tuntas	Tuntas
Jumlah		15	20
Presentase ketuntasan		57,1	42,9
Nilai Rata-rata Nilai	67,7		
Nilai Tertinggi	90		
Nilai Terendah	40		

Siklus II dilaksanakan dengan 2 (dua) kali pertemuan Siklus ini merupakan perbaikan dari dari kendala-kendala yang terdapat pada siklus I. Persiapan yang dilakukan pada tahap perencanaan sama dengan yang dilakukan pada Siklus I. Materi dalam siklus II ini masih sama dengan materi pada siklus I akan tetapi senam kreasi yang sudah dibuat oleh siswa, dilakukan dengan iringan musik sesuai pilihan mereka. Hasil observasi minat belajar siswa II dapat diketahui bahwa pada siklus II persentase indikator minat belajar siswa yaitu 88%. Hasil belajar yang diperoleh dari pelaksanaan tes diakhir siklus II secara klasikal, siswa yang sudah tuntas atau nilai di atas Kriteria Ketuntasan Mengajar 85,7 % termasuk kategori tinggi. Kondisi ini dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Minat Belajar Siswa Siklus II

Variabel	Indikator	No Item	Hasil Persentase	Rata-Rata persentase Indikator	Indikator keberhasilan
Minat Belajar Siswa	Perhatian	1	94	88	75%
		5	91		
		19	81		
		17	86		
	Keinginan	11	89	88	
		13	86		
		6	96		
	Aktivitas	7	94	91	
		8	89		
		12	87		
		15	89		
		16	81		
	Ingin tahu	15	89	85	
		16	81		
Rasa	2	94	87		

senang	10	90	
	14	87	
	18	75	
	3	92	
Keyakinan	4	92	89
	9	89	
	20	83	
Rata-rata			88

Tabel 11. Respon Minat Siswa Siklus II

Variabel	Indikator	No Item	Hasil Persentase	Rata-Rata persentase Indikator	Indikator keberhasilan
Minat Belajar Siswa	Perhatian	1	83	79	75%
		5	79		
		19	81		
		17	76		
	Keinginan	11	79	77	
		13	75		
		6	87		
	Aktivitas	7	83	81	
		8	84		
		12	71		
	Ingin tahu	15	76	72	
		16	68		
		2	83		
		10	83		
	Rasa senang	14	69	78	
		18	75		
		3	91		
	Keyakina n	4	79	84	
		9	81		
		20	83		
Rata-rata			79		

Tabel 12. Persentase Hasil Rata-rata Minat Belajar Siswa Siklus II

Hasil pengamatan minat siswa siklus II	Hasil Angket respon siswa siklus II	Rata-rata siklus II	Keterangan
88%	79%	83,5%	Berhasil termasuk kategori minat tinggi

Tabel 13. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Keterangan	Rata-rata nilai	Ketuntasan Belajar	
		Tdk tuntas	Tuntas
Jumlah		5	30
Presentase ketuntasan		14,3	85,7
Nilai Rata-rata Nilai	86,9		
Nilai Tertinggi	100		
Nilai Terendah	60		

2. Pembahasan

Penggunaan Media Sekawat yang merupakan singkatan dari Senam Kreasi dan *WhatsApp* dalam pembelajaran Senam Irama memberikan pengaruh pada minat dan hasil belajar siswa. Pengaruh ini dapat dilihat dengan membandingkan kondisi awal pembelajaran Senam Irama tanpa menggunakan media Sekawat. Pada kondisi Prasiklus dapat dilihat dalam tabel 2 minat siswa hanya berkisar 58%. Yang berarti hanya 58 % dari jumlah siswa yang mempunyai minat (perhatian, keinginan, aktivitas, ingin tahu, rasa senang dan yakin) belajar Senam Irama, atau sekitar 20 siswa. Siswa lainnya tidak berminat. Ketidakminatan siswa ini dapat dilihat dari kondisi mereka pada waktu guru mengajar senam irama. Mereka hanya main-main, tidak serius bahkan ada yang tidak mau ikut karena bosan dengan media yang monoton. Minat belajar ini tentunya akan berpengaruh pada hasil belajarnya, seperti yang terlihat dalam tabel 2.

Dari 35 siswa, yang tuntas belajarnya hanya 7 siswa. Sedangkan 28 siswa lainnya tidak tuntas atau nilainya kurang dari 75. Kondisi ini memerlukan jalan keluar dengan menggunakan media Sekawat dalam pembelajaran Senam Irama.

Pada Siklus I seperti yang terlihat dalam tabel 6, minat belajar siswa sebesar 69%. Data hasil belajar siswa seperti dalam tabel 9, ketuntasan belajar sebesar 42,9% rata-rata kelas sebesar 67,7%. Dari 35 siswa, yang tuntas belajarnya sebanyak 20 orang sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 15 orang. Kondisi minat siswa pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan 11% dari kondisi Pra Siklus. Hasil belajar siswa

menunjukkan adanya peningkatan sebesar 22,9% dari kondisi pra Siklus dalam tabel 2 ketuntasan sebesar 20% dan pada tabel 9 ketuntasan siswa sebesar 42,9%. Peningkatan itu dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 14. Peningkatan Minat Siswa Siklus I

Hasil	Minat Siswa	
	Pra Siklus	Siklus I
Peningkatan Kategori	58 % Rendah	69 % 11 % Sedang

Tabel 15. Peningkatan Respon Minat Siswa Siklus I

Prasiklus	Keterangan	Siklus I	Keterangan	Penin gkatan
60,25 %	Belum Berhasil dengan kategori minat sedang	68,5 %	Belum Berhasil dengan kategori minat sedang	8,25%

Tabel 16. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Uraian	Prasiklu s	Siklus I	Keterangan
Persentase ketuntasan	20%	42,9%	Peningkatan ketuntasan belajar sebesar 22,9 %
Nilai Rata-rata	60,85	67,7	
Nilai Tertinggi	80	90	
Nilai Terendah	30	40	

Walaupun minat dan hasil belajar siswa pada Siklus I sudah mengalami peningkatan, akan tetapi kondisi ini belum mencapai ketuntasan sebesar 75 Sehingga menyebabkan penelitian dilanjutkan pada Siklus II. Pada Siklus II seperti yang terlihat dalam tabel 10, minat belajar siswa sebesar 88 %. Ini berarti ada peningkatan sebesar 19% dari kondisi minat siswa siklus I yang hanya sebesar 69%. Hasil belajar siswa pada Siklus II seperti yang terlihat pada tabel 13 ketuntasan belajar sebesar 85,7%. Itu berarti ada peningkatan sebesar 22,9% dari kondisi hasil belajar

siswa pada Siklus I yang hanya sebesar 42,9%. Peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada siklus II ini dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 17. Peningkatan Minat Siswa Siklus II

Hasil	Minat Siswa	
	Siklus I	Siklus II
Peningkatan	69 %	88 %
Kategori	Sedang	Tinggi

Tabel 18. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Uraian	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Persentase ketuntasan	42,9%	85,7%	Peningkatan ketuntasan belajar sebesar 42,8%
Nilai Rata-rata	67,7	86,9	
Nilai Tertinggi	90	100	
Nilai Terendah	40	60	

Apabila dilihat dari kondisi Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, maka peningkatan minat dan hasil belajar 35 siswa kelas VII D Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pakem pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 19. Peningkatan Minat Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Hasil	Minat Siswa		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Peningkatan	58 %	69 %	88%
Kategori	Rendah	Sedang	Tinggi

Tabel 20. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Uraian	Prasiklus	Siklus I	Keterangan	Siklus II	Keterangan
Persentase ketuntasan	20%	42,9%	Peningkatan ketuntasan	85,7%	Peningkatan ketuntasan

Uraian	Prasiklus	Siklus I	Keterangan	Siklus II	Keterangan
Nilai Rata-rata Nilai	60,85	67,7	belajar sebesar 22,9 %	86,9	belajar sebesar 42,8%
Tertinggi Nilai	80	90		100	
Terendah	30	40		60	

Dari tabel 19 dan 20 di atas jelas bahwa penggunaan media Sekawat dalam pembelajaran Senam Irama dapat meningkatkan minat dan hasil belajar 35 siswa kelas VII D Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pakem, Daerah Istimewa Yogyakarta. Media Sekawat yang merupakan kombinasi dari Senam Kreasi dan *WhatsApp* membuat siswa aktif dalam pembelajaran karena siswa diberi kebebasan untuk menciptakan gerakan senam sesuai kreatifitas dan kesenangan mereka. Kondisi ini dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar Senam Irama sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya.

Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Sumiati & Asra (2009:238) yang mengatakan bahwa Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan akan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Siswa yang mempunyai minat terhadap mata pelajaran, dapat diharapkan akan mencapai prestasi belajar yang optimal. Kondisi ini juga memperkuat penelitian yang dilakukan oleh Wibisono yang melakukan penelitian dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar pada kompetensi dasar atletik, penelitian yang dilakukan oleh Jujuk arfianto yang memodifikasi peluru yang digunakan dalam pembelajaran Tolak Peluru dan penelitian Worosetyaningsih yang menggunakan media MACOLEC untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

D. Penutup

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Sekawat dapat meningkatkan minat dan hasil belajar Senam Irama bagi siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Minat belajar siswa meningkat

dari rata-rata sebesar 58% pada prasiklus dengan kategori kurang menjadi 88% pada siklus II dengan kategori minat tinggi. Hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata 20% pada prasiklus dengan kategori kurang menjadi 85,7% pada akhir tindakan dengan kategori baik%.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini tidak mungkin bisa dilaksanakan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Olehkarenanya peneliti mengucapkan terimakasih dan memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ibu Tri Worosetyaningsih, M.Pd., Kepala Sekolah beserta dewan guru dan karyawan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pakem Kabupaten Sleman; Suami dan kedua anak peneliti yang sudah memberikan motivasi sertadukungan moril sehingga penelitian ini dapat diselesaikan; serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

Daftar Referensi

- Abdul Wahab. (2021). Pengembangan Kit Meriam Telur Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal didaktika Pendidikan Dasar*, 5 (2) e-ISSN: 2746- 0525/p-ISSN:2580-006X .doi: 10.26811/didaktika.v5i2.297 607-630
- Arfianto, J. (2018). Aplikasi Anybamba dengan Moperta untuk Meningkatkan Kemampuan Tolak Peluru pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 189-206. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/68>
- Faisal, M., & Tabrani, Z. A. (2019). Peran Serta Masyarakat dalam Pengelolaan Pendidikan Madrasah. *Serambi Tarbawi*, 7(2), 209-220.
- Helmi Firmansyah. (2009). Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal JPJI*, 6 (1). P-ISSN:0216-1699/E-ISSN:2581-2300.Doc:10.21831/JPJI.V6i1.430.30-33
http://ejournal.unira.ac.id/index.php/jurnal_interaksi/article/viewFile/762/584.90-105

- Jujuk Arfianto. (2018). Aplikasi Anybamba Dengan Moperta untuk Meningkatkan Kemampuan Tolak Peluru pada Siswa sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2 (1) e-ISSN: 2746-0525/p-ISSN: 2580-006X. doi: 10.26811/didaktika.v5i2.297.189-206.
- Kusumah, Wijaya & Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Edisi Kedua. Indeks.
- Mulyanto, Respaty. (2014). Belajar dan Pembelajaran Penjas. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Nuryanto, H. (2018). Permainan Balistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 147-168. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/66>
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sumiati dan Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Wacana Prima.
- Sutrisno, H. (2020). Pengembangan Game Edukasi Android Mat Croco Berorientasi pada Penalaran Matematika. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 409-434. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.134>
- Syaiful Bahri Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Tambunan, M. (2019). Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Berangkas dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(1), 25-40. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/26>
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wibisono. (2018). Implementasi Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Atletik.