

Received: 22 Januari 2022

Accepted: 27 Februari 2022

Published: 26 Februari 2022

Article DOI:

Analisis Media *Kuartet Card Game* Pada Pembelajaran Bola Basket Kelas VII Smpn 16 Kota Depok

*Alicia Melinda Putri*¹

Universitas Singaperbangsa Karawang

Aliciamelinda04@gmail.com

*Feby Kurniawan*²

Universitas Singaperbangsa Karawang

Feby.kurniawan@fkip.unsika.ac.id

Abstrak

Kampus Mengajar Angkatan 2 Tahun 2021 mempunyai tujuan yaitu meningkatkan kualitas literasi dan numerisasi pada Sekolah Dasar (SD) maupun Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penerjuran Kampus Mengajar Angkatan 2 dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2021 sebanyak 22.000 mahasiswa dari seluruh Indonesia yang mempunyai tujuan mencerdaskan pendidikan di Indonesia. Kampus Mengajar Angkatan 2 dilakukan ditengah pandemi Covid-19 yang dimana semua proses pembelajaran yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) membuat para mahasiswa untuk mengubah metode pembelajaran agar peserta didik tidak bosan ataupun jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam kondisi pandemi seperti ini. Sekolah-sekolah yang terpilih dalam program Kampus Mengajar Angkatan 2 sangat terbantu dengan adanya mahasiswa yang hadir dengan memberikan kontribusi yang sangat dirasakan oleh warga sekolah.

Kata Kunci: Kampus Mengajar, Pendidikan, Peserta didik

Pendahuluan

Kampus Mengajar adalah sebuah program dibawah naungan Kemendikbud Ristek dengan adanya program ini para mahasiswa belajar bagaimana cara untuk menjadi tenaga pendidik yang baik serta dapat mengembangkan kualitas peserta didik melalui program-program yang mahasiswa buat untuk mengembangkan literasi dan numerik peserta didik. Dengan adanya Kampus Mengajar mahasiswa dapat menyalurkan ide-ide kreatif yang akan berdampak besar bagi seluruh masyarakat di sekolah. Sekolah-sekolah sangat terbantu dengan adanya program Kampus Mengajar, program ini bertujuan untuk memberikan perubahan terhadap pendidikan di Indonesia yang belum merata dan akan menciptakan peserta didik yang berkualitas untuk masa depan bangsa dan negara.

Pendidikan adalah hal terpenting untuk setiap bangsa dan negara agar berkembang dengan pesat. Bagi setiap negara pendidikan merupakan hal yang paling diutamakan terutama di Indonesia dengan pendidikan, masa depan bangsa akan terjamin dimasa yang akan datang, karena pendidikan melahirkan generasi yang berkualitas. Pada UU RI No 20/2003 (Bab II Pasal 3) di jelaskan pendidikan nasional berfungsi untuk dapat mengembangkan kemampuan serta dapat membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermatartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar dapat berkembang dengan baik.

Mata pelajaran yang di senangi oleh peserta didik salah satunya yaitu pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK). Pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang secara keseluruhan memiliki peranan penting dalam pendidikan. Pendidikan jasmani adalah fase dari sebuah program pendidikan secara keseluruhan yang berkontribusi melalui gerakan yang bertujuan untuk pertumbuhan serta perkembangan peserta didik (Rahayu, 2013). Pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) salah satu pendidikan yang sangat disukai oleh peserta didik karena dapat menyalurkan energi, melatih kepercayaan diri, melatih gerak dasar dan juga membuat pola hidup sehat. Banyak anak-anak yang mengalami obesitas di umur yang cukup belia yang disebabkan kurangnya berolahraga dan berakibatkan badan yang tidak sehat dan mudah terserang penyakit. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) cukup dapat membuat peserta didik untuk hidup sehat meskipun banyak disekolah- sekolah melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan diatas jam 10 pagi.

Materi yang cukup disenangi oleh peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah permainan bola basket merupakan olahraga yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani (Prakoso & Sugiyanto, 2017) permainan bola basket dibuat sesederhana mungkin agar peserta didik dapat mengerti dan dapat memainkannya (Fatahilla, 2018). Karena dalam permainan bola basket peserta didik dipaksa untuk berfikir cepat serta membuat strategi dengan rekan timnya agar dapat mencetak point di keranjang lawan dan dalam permainan bola basket peserta didik dilatih kekompakan dengan rekan satu timnya.

Media kuartet card game sangat cocok dalam kondisi seperti saat ini karena media kuartet card game adalah permainan yang berbentuk kartu dimainkan oleh dua sampai empat orang dan setiap kartu terdapat gambar yang berbeda-beda seperti gambar kartun, superstar, hewan, bintang film dan ilmu pengetahuan (Subhani 2011). Pada pembelajaran bola basket media kuartet card game dibuat berbeda, setiap kartu yang di pilih oleh siswa terdapat beberapa gerakan seperti bridge, mountain climber, squat yang nantinya siswa lakukan gerakan tersebut sebanyak 2x repitisi dan siswa menuliskan hasil yang dirasakan setelah melakukan beberapa gerakan tersebut.

Peneliti ini melihat kondisi pada saat pandemi Covid-19 banyak peserta didik yang bermalas-malasan untuk berolahraga dan pentingnya berolahraga pada masa pandemi seperti ini agar tubuh tetap sehat dan membentuk kekebalan tubuh dan situasi pandemi seperti ini peneliti menyadari bahwa kondisi pembelajaran di sekolah tidak efektif yang membuat siswa cepat bosan yang membutuhkan motivasi serta metode pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreatifitas peserta didik dengan metode kuartet card game.

Metode

Kampus mengajar angkatan 2 diterjunkan pada tanggal 2 Agustus 2021 dan berakhir pada tanggal 10 Desember 2021 yang bertujuan untuk mengasah literasi dan numerisasi peserta didik. Program Kampus Mengajar angkatan 2 ini sudah mendapatkan izin sekaligus didukung oleh bapak menteri pendidikan dan kebudayaan yaitu bapak Nadiem Anwar Makarim, dan dinas pendidikan Kota Depok yang bertujuan untuk menciptakan kualitas generasi penerus bangsa serta dapat menciptakan kualitas sumber daya manusia yang dapat mengharumkan nama bangsa. Pada UUD 1945 pasal 31 ayat 1 menjelaskan setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan tetapi kenyataannya pendidikan di Indonesia belum mencapai target yang diinginkan karena masih banyak permasalahan dari berbagai faktor, maka dari itu program Kampus mengajar angkatan 2 dibuat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di Indonesia

dengan diterjunkannya para mahasiswa dan dosen pembimbing lapangan (DPL) kesekolah-sekolah yang bisa dibilang kurang memenuhi sarana dan prasarana sekolah di Indonesia.

Program Kampus Mengajar angkatan 2 berbeda dengan Program Kampus Mengajar Perintis dimana waktu yang cukup lama yaitu 1 semester atau 6 bulan. Sebelum menjalankan program para mahasiswa berkoordinasi dengan guru pamong dan dosen pembimbing lapangan (DPL) agar saat program berjalan tidak ada kejadian yang tidak diinginkan serta menggunakan metode yang cocok dengan kondisi salah satunya metode kuartet card game pada pembelajaran bola basket yang pada saat itu dilakukan secara daring dan berhasil membuat situasi pembelajaran menjadi menyenangkan sekaligus mengasah kreatifitas anak agar mau mengeksplor dan berkreasi dengan imajinasinya.

Metode yang digunakan pada pelaksanaan metode ini adalah penelitian lapangan, para mahasiswa dibantu oleh guru dan dosen pembimbing lapangan (DPL) melakukan proses pembelajaran dengan kondisi yang baru. Pada saat pelaksanaan pembelajaran terdapat peserta didik yang kurang mengerti dan sudah banyak peserta didik yang mengerti dan melakukannya dengan baik dan penuh semangat. Pada masa pandemi seperti ini siswa, guru dan orang tua dapat mengeksplor teknologi dengan leluasa.

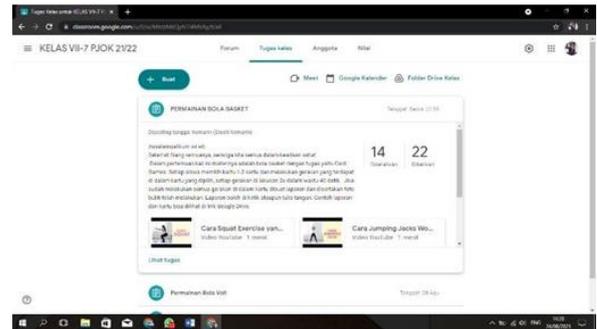
Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan dilakukan pada minggu ke 4 pada tanggal 25 Agustus 2021 pada peserta didik kelas VII, para mahasiswa melakukan kerja sama dengan pihak sekolah untuk mengubah metode pembelajaran yang membuat peserta didik bosan dan jenuh, terlebih lagi terkadang para guru hanya memberikan tugas tanpa memberikan penjelasan yang membuat para peserta didik mengalami kesulitan. Mahasiswa mengubah metode dengan menggunakan metode kuartet card game agar pembelajaran berjalan dengan efektif, para peserta didik melakukan pembelajaran dengan baik dan benar, melakukan gerakan-gerakan dengan baik agar tubuh mereka bergerak tidak hanya duduk di depan layar laptop atau handphone saja. Pelaksanaan dilakukan di kelas VII dikarenakan peserta didik kelas VII sedang aktif-aktif nya bergerak dan mengeksplor dunia baru, Pada sebelum pembelajaran para mahasiswa menjelaskan kepada peserta didik melalui aplikasi Zoom atau Google Meet yang nantinya tugas peserta didik dikumpulkan di Google Class Room.

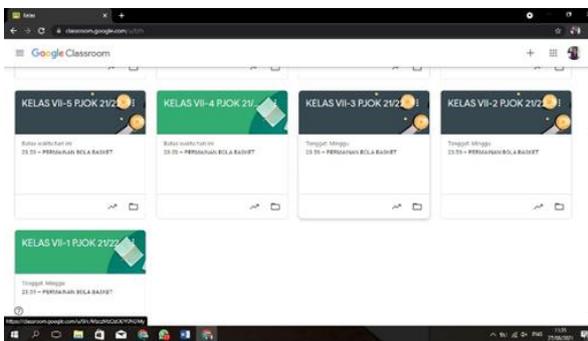
Media kuartet card game sangat didukung oleh kepala sekolah dan guru karena memberikan warna terhadap metode pembelajaran yang dinilai pasif pada saat kondisi pandemi seperti ini. Mahasiswa membantu para guru untuk mengembangkan metode ini dan akan digunakan di mata pelajaran yang lain bukan hanya di pendidikan jasmani kesehatan olahraga (PJOK) saja. Setelah metode kuartet card game digunakan oleh guru-guru, yang awalnya beberapa peserta didik masih tidak mengerti dengan seiringin berjalannya waktu peserta didik mulai mengerti dan mulai beradaptasi dengan metode pembelajaran ini. Setelah melakukan pembelajaran dengan metode kuartet card game para mahasiswa atau guru terkadang memberikan quizz untuk mengasah daya ingat dari peserta didi tersebut dengan bertanya apa manfaat atau dengan bertanya apa saja yang di rasakan setelah melakukan gerakan yang terdapat di kartu yang dipilihnya, jawaban peserta didik sangat beraneka ragam. Dan inilah sebuah pembelajaran yang sesungguhnya adanya timbal balik, antara peserta didik dengan guru.



Gambar 1. Melakukan Google Meet dengan Siswa



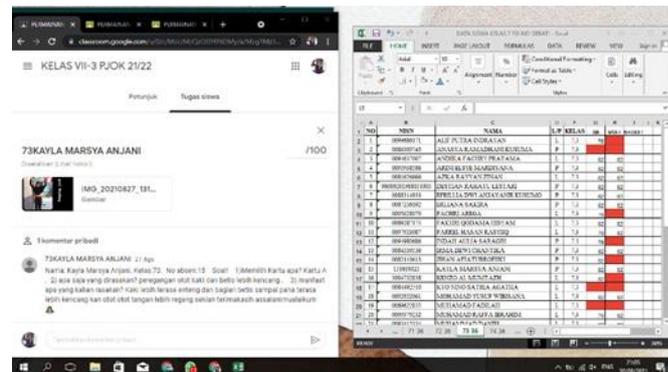
Gambar 2. Melakukan pengecekan tugas siswa



Gambar 3. Memberikan tugas kepada siswa



Gambar 4. Memberikan materi bola basket



Gambar 5. Menilai tugas para siswa



Gambar 6. Contoh tugas siswa

Simpulan dan rekomendasi

Kampus Mengajar angkatan 2 tahun 2021 mempunyai tujuan untuk mencerdaskan para peserta didik melalui literasi dan numerisasi agar pendidikan di Indonesia dapat bersaing dengan negara-negara yang lain serta menciptakan sumber daya manusia, karena pendidikan di Indonesia belum merata dan program Kampus Mengajar ini bertujuan untuk meningkatkan pendidikan di daerah-daerah terpencil yang tertinggal dari pendidikan di kota serta menciptakan suasana pembelajaran baru yang didapat dari ide-ide mahasiswa yang telah berkoordinasi dengan pihak sekolah. Dengan adanya perubahan sistem pembelajaran membuat para mahasiswa untuk bergerak dan mengubah metode pembelajaran yang sudah ada. Dengan

kondisi seperti ini peneliti tertarik untuk melakukan perubahan terhadap metode pembelajaran bola basket pada peserta didik kelas VII di SMPN 16 Kota Depok. Terdapat dampak positif yaitu peserta didik dapat mengeksplor kreatifitas, imajinasi serta melatih daya ingat. Saran Metode pembelajaran kuartet card game dapat dilaksanakan oleh guru-guru dengan beberapa modifikasi agar peserta didik tertarik dan semangat dalam proses pembelajaran. Banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam mengakses internet, tidak mempunyai handpohone, laptop dan mengharuskan peserta didik datang kesekolah untuk dapat mengakses internet atau meminjam laptop sekolah untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar guru lebih memberikan keringanan dan menambah akses internet di sekolah. Peneliti berharap agar pihak sekolah lebih melengkapi sarana dan prasarana yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik.

Daftar Pustaka

Arditama, E., & Lestari, P. (2020). Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha Vol. 8 No. 2 (Mei, 2020). Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undika, 8(2), 157–167. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/25434&ved=2ahUKEwic5fep2PHsAhUSeYKHU8fBGQQFjAAegQICRAC&usg=AOvVaw3Tezzh5erg5X3r51XrDwtW>

Agustiawan, A., Asri, N., & Ghani, M. Al. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Permainan Bola Basket Melalui Modifikasi Improving learning outcomes through modification of basketball games. 1, 151–156.

Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1617–1620.

Hanafiah, M. A., Martiani, M., & Dewi, C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) terhadap Motivasi Belajar pada Permainan Bola Basket Siswa SMP. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 5213–5219. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1655>

Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha Di Indonesia Dalam Mata Pelajaran Ips. Jurnal Pena Ilmiah, 1(1), 481–490.

Megawanti, P. (2012). Permasalahan Pendidikan Dasar Di Indonesia. Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 2(3), 227–234.

Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2019). Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket.

Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training), 3(1), 51–55. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i1.750>