

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hak bagi semua orang, karena dengan adanya pendidikan mereka bisa mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya sendiri secara maksimal. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dapat mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk pengendalian diri, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan di Indonesia sendiri dilaksanakan dengan program wajib belajar selama 12 tahun dimulai dari sekolah Dasar (SD) 6 tahun, Sekolah Menengah Pertama (SMP) 3 tahun dan Sekolah Menengah Atas (SMA) 3 tahun.

Pendidikan dapat terlaksana dengan baik apabila terdapat perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan dengan sistematis. Pendidikan formal di Indonesia terbagi atas beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran ini termasuk dalam kelompok B di dalam struktur kurikulum 2013, yaitu kelompok mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten kearifan lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah.

Materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada penjelasan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 dituliskan, bahwa bahan kajian pendidikan jasmani dan olahraga dimaksudkan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ditekankan untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai

(sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Tugas dan kewajiban seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diantaranya mengatur, mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk mencapai seperangkat tujuan dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri dan juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik aktif dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang dilakukan. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Kebugaran jasmani merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP. Kebugaran jasmani mengacu pada kapasitas seseorang untuk melakukan aktivitas tanpa terlalu lelah sambil tetap cukup tenang untuk melakukan aktivitas lain. Materi kebugaran jasmani ini diberikan dalam bentuk materi-materi teori dan praktek, dalam kegiatan pembelajarannya, peserta didik diharapkan menguasai berbagai rangkaian gerakan dasar sesuai dengan materi yang diajarkan pada tiap semester dan tingkatan tertentu.

Berdasarkan pengamatan kepada guru dan peserta didik di lapangan menemukan persepsi peserta didik banyak yang memandang bahwa mata pelajaran ini adalah mata pelajaran yang membutuhkan perhatian khusus dalam mengikuti kegiatan pembelajarannya. Disisi lain banyak peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran ini sulit mendapatkan hasil yang memuaskan karena dalam kegiatan pembelajarannya, peserta didik diharuskan mampu menguasai rangkaian gerakan dasar kebugaran jasmani.

Selain itu, dalam pembelajaran kebugaran jasmani ini peserta didik juga diajarkan cara melakukan rangkaian gerakan melalui teori dan praktek secara langsung yang diajarkan oleh guru. Materi kebugaran jasmani antara lain meliputi ; konsep kebugaran jasmani, dan bentuk latihan.

Kurang efektifnya pembelajaran terlihat ketika peserta didik hanya bergantung kepada guru dengan metode pembelajaran konvensional sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kenyataan lain yang ditemukan di lapangan adalah bahwa tidak semua guru penjas menguasai semua materi dan mampu mendemonstrasikan kepada peserta didik. Hal itu disebabkan karena keterbatasan pengetahuan maupun karena keterbatasan fisik (usia) yang sudah tidak memungkinkan. Dari hasil pengamatan di atas dapat diketahui pentingnya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran serta menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Teknologi pada saat ini telah berkembang pesat, dengan adanya teknologi tersebut memudahkan dalam hal apapun mulai dari komunikasi hingga melakukan pekerjaan. Termasuk dimanfaatkan dalam pendidikan sebagai media pembelajaran baik materi pembelajaran (*learning material*) maupun metode pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran interaktif (MPI) tidak dapat dipisahkan dari peran dan kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, secara umum harus memiliki karakteristik sebagai berikut, (1) Memiliki lebih dari satu jenis media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. Untuk dapat dikatakan sebagai MPI, setidaknya dalam program atau aplikasi tersebut menyajikan dua jenis media. (2) Bersifat interaktif, yang berarti memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna atau siswa. Kegiatan mengakomodasi respon ini terdiri dari kontrol pengguna untuk mengoperasikan MPI serta respon (*feedback*) dari program. (3) Bersifat mandiri, memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa harus dibimbing orang lain. Program berbasis

komputer memiliki nilai lebih dibandingkan bahan belajar tercetak seperti biasanya. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif mampu membuat peserta didik lebih aktif untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada media pembelajaran yang mampu menampilkan teks, gambar, video, suara dan animasi.

Pembelajaran konvensional dalam penyampaiannya lebih cenderung dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan yang menyebabkan kurang menarik bagi peserta didik. Menurut Cecep Kustandi (2013 : 29) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu (1) media teknologi cetak, (2) media teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi berbasis komputer, (4) gabungan teknologi cetak dan komputer. Dari keempat jenis media tersebut media akan lebih maksimal apabila menggunakan gabungan dari teknologi cetak dan komputer karena didalamnya mengandung beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer.

Media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri adalah powerpoint interaktif. Materi kebugaran jasmani mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat dikemas di dalam powerpoint interaktif pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran seperti ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk belajar mandiri dan juga meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan didalamnya. Bagi guru media ini dapat digunakan sebagai bentuk pengembangan dari media pembelajaran yang berbentuk buku paket/*handout*, yang dapat membantu mempermudah penyampaian materi kebugaran jasmani.

Program (*software*, aplikasi) yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *Microsoft Office Powerpoint*. *Microsoft Office Powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka, *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *access* dan beberapa program

lainnya. Sebagian guru sangat minim dalam memanfaatkan media-media pembelajaran terutama media pembelajaran yang berbasis komputer. Namun dengan media pembelajaran yang dirancang menggunakan *Micrososft Office Powerpoint* ini cukup mudah dibuat juga digunakan.

Dari permasalahan diatas, mengingat begitu pentingnya materi kebugaran jasmani serta kendala yang dialami didalam pembelajaran terkait media pembelajaran, maka sangatlah diperlukan suatu pengembangan media yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi dalam belajar. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba mengembangkan media pembelajaran interaktif pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis power point interaktif materi kebugaran jasmani untuk SMP kelas VIII.

## **B. Rumusan Masalah**

Masalah yang akan diteliti dalam dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi kebugaran jasmani kelas VIII SMP Negeri 5 Sintang Satu Atap ?” ada pun sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi kebugaran jasmani kelas VIII SMP Negeri 5 Sintang Satu Atap ?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi kebugaran jasmani kelas VIII SMP Negeri 5 Sintang Satu Atap ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi kebugaran jasmani kelas VIII SMP Negeri 5 Sintang Satu Atap. Adapun tujuan penelitian ini secara khusus untuk mengetahui :

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi kebugaran jasmani kelas VIII SMP Negeri 5 Sintang Satu Atap
2. Kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi kebugaran jasmani kelas VIII SMP Negeri 5 Sintang Satu Atap

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil Penelitian berupa produk media pembelajaran dalam bentuk Powerpoint interaktif pembelajaran ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Teoritis
  - a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan khususnya dalam bidang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan,
  - b. Dapat dijadikan kajian penelitian selanjutnya, sehingga hasilnya lebih mendalam,
  - c. Secara tidak langsung membantu pemerintah dalam mewujudkan masyarakat yang berpengetahuan dalam menghadapi era digital.
2. Praktis
  - a. Bagi guru
    - 1) Memperoleh media pembelajaran yang lebih variatif bagi guru dan sekolah.
    - 2) Memotivasi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi komputer.
    - 3) Informasi ini nantinya bisa dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang lebih baik
  - b. Bagi Penulis
    - 1) Menambah wawasan mahasiswa untuk dapat berfikir secara kritis dan sistematis dalam menghadapi permasalahan yang terjadi.
    - 2) Menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa dalam praktek pembelajaran lapangan.

- 3) Menambah keterampilan dalam membuat dan mendesain media pembelajaran yang berbasis komputer.
  - 4) Menambah pengetahuan dan melatih kemampuan kerja ilmiah atau praktek penelitian mahasiswa karena aplikasi dari penelitian ini mengarah pada sebuah penelitian tindakan.
  - 5) Menumbuh kembangkan kultur pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui pembuatan media pembelajaran.
  - 6) Sebagai media untuk mengimplementasikan ilmu dan teori-teori yang telah didapatkan selama proses belajar.
  - 7) Menambah ilmu pengetahuan.
- c. Bagi Peserta Didik
- 1) Adanya media ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan memahami materi yang diajarkan.
  - 2) Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terutama pada materi teknik dasar senam lantai.
  - 3) Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik sebagai sumber belajar mandiri.
  - 4) Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

### **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang akan di kembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam bentuk Powerpoint. Adapun dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini berupa Powerpoint pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Produk ini berisi materi tentang kebugaran jasmani untuk peserta didik kelas VIII yang memenuhi standar mutu pengembangan maupun media pembelajaran.
3. Produk ini disimpan dalam bentuk file di *flasdicks* dan dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat komputer dan apabila guru merasa perlu menampilkan didepan kelas sebagai media presentasi dapat ditampilkan menggunakan LCD (*Liquid Crystal Diplay*) dan Pengeras suara (*speaker*).
4. Produk ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik maupun media presentasi di kelas. Karena selain dalam ukuran yang kecil media pembelajaran berbentuk file ini dapat dijalankan dalam program komputer dengan spesifikasi rendah.
5. Produk ini menyediakan pesan berupa gambar, animasi video warna, suara, dan teks penjelas yang akan menarik perhatian peserta didik.
6. Media pembelajaran ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah dalam belajar, karena disertai dengan pendahuluan yang terdiri dari standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pembelajaran dan soal latihan.

Media pembelajaran berbentuk powerpoint interaktif ini merupakan bahan pendamping pembelajaran karena tidak semua materi pembelajaran dimasukan ke dalamnya. Di dalam produk ini hanya memuat masalah-masalah pokok saja dan hanya terbatas pada kebutuhan pembelajaran.

## **F. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kekeliruan penafsiran istilah yang ada dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan atau *Research and Development* (R&D)  
Pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada, namun dapat diuji kelayakan serta keefektivannya Sugiyono ( 2016:407).
2. Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik Kumar Basak, Wotto, &



Bélanger. Disimpulkan bahwa setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran

3. Multimedia interaktif adalah gabungan dari teks, gambar, animasi, audio, dan video dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi secara menarik, serta perlu ditambahkannya unsur interaktivitas agar penyampaian informasi dapat tersampaikan dengan baik Takacs, Swart, & Bus (Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan & Armansyah, 2019). Disimpulkan bahwa Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi/interaksi dua arah antara pengguna (manusia/sebagai user/pengguna produk) dan komputer (*software/aplikasi/ produk dalam format file tertentu*).
4. kebugaran jasmani merupakan kondisi dimana jasmani menggambarkan suatu potensi serta kemampuan untuk melakukan tugas-tugas tertentu dengan hasil yang optimal tanpa menampakkan kelelahan yang berarti dan masih memiliki cukup energi untuk menghadapi suatu hal atau tugas yang bersifat darurat, Dermawan 2017(Arzani Mukhlis et al., n.d.). Hal ini berarti seseorang masih memiliki cadangan energi untuk melakukan pekerjaan yang mendadak dengan baik. Semakin bugar/segar seseorang semakin besar kemampuan kerja fisiknya dan semakin kecil kemungkinan terjadi kelelahan.