

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pengembangan diri manusia yang selalu melekat dalam kehidupan manusia. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional 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 dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Pendidikan menjadi aspek paling penting dalam terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, dengan adanya pendidikan akan menjadikan manusia yang bermanfaat bagi kehidupan. Pendidikan harus dilaksanakan dengan baik, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini berkembang begitu pesat, sehingga mendorong setiap orang untuk merespon semua perkembangan tersebut untuk cepat mengikutinya. Pendidikan masa sekarang mengacu pada pendidikan dengan multi dimensi yang mengedepankan IPTEK. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam kehidupan bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Memasuki abad ke 21 kemajuan teknologi sudah tidak dipungkiri lagi telah memasuki berbagai sendi

kehidupan, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Pendidik dan juga peserta didik dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi di abad ini. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi siswa dan guru agar dapat bertaahan dalam abad ini. Dampak dari perkembangan teknologi terhadap proses pembelajaran adalah berkembangnya sumber dan media pembelajaran, seperti modul, buku teks, film, video, *overhead* transparansi, televisi, *slide hypertext*, *web*, dan sebagainya. Guru profesional dituntut untuk mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk materi yang akan di sampaikan.

Begitupun dalam pembelajaran Pendidikan Jaman Olahraga dan Kesehatan (PJOK), guru PJOK dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran dan proses pembelajaran. Walaupun pembelajaran PJOK umumnya pembelajarannya dilakukan di luar kelas/ ruangan namun tidak menutup kemungkinan pembelajaran yang berupa teori juga membutuhkan peran multimedia. Kesadaran dan pengarahan kepada siswa harus menggunakan cara atau metode pengajaran yang dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Tuntutan abad ke 21 tentang literasi digital maka sumber belajar tidak lagi hanya buku teks tetapi juga memanfaatkan teknologi informasi yang ada. Perkembangan teknologi, khususnya android bagi masyarakat khususnya guru dan murid sudah tidak asing lagi peranannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru dalam pembelajaran sudah berupaya untuk meningkatkan prestasi belajar. Yang perlu diperhatikan guru adalah bagaimana memanfaatkan android untuk mengintegrasikan berbagai media sebagai multimedia pembelajaran. Pemanfaatan multimedia pembelajaran tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi

ajar tetapi yang tidak kalah penting adalah membantu siswa dalam melatih keterampilannya.

Sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke 21, pendidikan di sekolah diharuskan untuk mengintegrasikan teknologi dalam setiap pembelajaran. Salah satunya adalah multimedia pembelajaran khususnya *mobile learning*. Berdasarkan penelitian Faloon (2017: 15) *mobile learning* dengan menggunakan *smartphone* dapat membantu peserta didik dalam menyusun eksperimen, memikirkan pengaruh, memahami prosedur, dan mengkomunikasikan serta mempresentasikan hasil yang diperoleh.

Sebagai multimedia untuk menyajikan isi pembelajaran, *mobile learning* menghasilkan metode pendidikan yang jauh lebih beragam dan inovatif (Sung, Chang & Liu, 2016: 253). Beberapa tahun terakhir, banyak peneliti yang meneliti terkait efektifitas penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran. Mengintegrasikan dengan metode pembelajaran tertentu misalnya dengan metode *inquiry* dapat meningkatkan kinerja peserta didik (Ahmed & Parson, 2013: 64). Goksu & Atici (2013: 693) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan ketekunan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui aplikasi pada *smartphone* peserta didik dapat lebih aktif dalam mendiskusikan konten dengan teman dan guru (Santos, Cook, & Hernandez, 2015: 40). Hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan diatas menunjukkan bahwa *smartphone* terbukti dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, selain itu, *smartphone* juga membantu pendidik dalam mengelola dan melakukan interaksi

dengan peserta didik, karena belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan *smartphone*.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Sejalan dengan kemendikbud merumuskan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta kolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Setyantoko, 2016: 3)

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antar pendidik dan peserta didik. Hal ini sangat membantu pendidik dalam mengajar dan memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahi materi pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik, memotivasi peserta didik dan bahkan dapat membawa pengaruh psikologis kepada peserta didik, selain itu juga pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran.

Media pembelajaran yang sering digunakan disekolah saat ini antara lain *power point*, video pembelajaran, lembar kerja siswa (LKS)/modul, dan juga media gambar. Media-media tersebut tidak bisa sewaktu-waktu bisa digunakan oleh peserta didik atau kurang praktis digunakan oleh peserta didik. Ketersediaan perpustakaan yang memuat berbagai referensi masih belum menimbulkan minat siswa dalam membaca. Pemanfaatan media pembelajaran sedapat mungkin dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk PJOK.

Pembelajaran PJOK dalam prosesnya tidak bisa dipungkiri membutuhkan media pembelajaran sehingga akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Namun pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang mengabaikan hal tersebut. Salah satu materi yang diajarkan adalah senam lantai. Materi ini masih sering dianggap membosankan, kurang menarik dan juga menakutkan bagi siswa. Apalagi ditambah dengan metode pembelajaran pendidik yang sederhana, ceramah, konvensional dan media pembelajaran yang terbatas serta guru yang kurang menguasai materi senam lantai. Materi senam lantai memang dinilai tidak menarik oleh peserta didik, mereka berasumsi bahwa senam lantai hanyalah olahraga yang menakutkan, membuat badan sakit dan menimbulkan cedera.

Selama proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan semenarik mungkin salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa betah berlama-lama mempelajari suatu materi. Media pembelajaran saat ini sudah banyak dikembangkan, namun masih sering pendidik yang merasakan media tersebut terlalu memakan waktu dan rumit. Selain itu, media pembelajaran Penjas khususnya dalam materi senam lantai menggunakan media gambar dirasakan dinilai kurang efisien dan praktis untuk dibawa-bawa. Sehingga hal tersebut membuat guru penjas jarang sekali memakai media pembelajaran gambar. Kurang variatifnya media yang digunakan bukan semata-mata karena pendidik, namun juga karena kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah telepon pintar/*smartphone*. Berdasarkan angket yang disebar oleh penulis kepada siswa kelas 8 Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Jatilawang yang berada di desa Gentawangi, Kecamatan Jatilawang, Kabupaten Banyumas pada bulan Juni 2017, hampir seluruhnya memiliki *smartphone*. Semakin banyaknya peserta didik yang menggunakan yang memiliki dan menggunakan *smartphone* maka semakin besar peluang untuk menggunakan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Namun pada umumnya perangkat *mobile* ini hanya digunakan untuk berkirim pesan, telepon, *chatting*, internet dan hiburan-hiburan seperti musik dan permainan. Disisi lain, pemanfaatan *mobile* dalam dunia pendidikan dan pembelajaran PJOK secara khusus masih minim.

Menurut Hurlock dalam Aktavia (2013: 10) “...dalam mempelajari ketrampilan motorik, meniru suatu model memainkan peranan yang penting, maka untuk mempelajari suatu ketrampilan dengan baik anak harus dapat mencontoh model yang baik”. Pengelolaan secara tertata dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara tepat, efektif dan efisien. Siswa diharapkan terbantu dalam belajar gerak serta mudah dalam memahami contoh gerakan dengan bantuan model yang baik.

Dale (1969 dalam Arsyad, 2006: 23) menyebutkan, “bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran”. Ketersediaan alat pendukung juga semakin banyak dan terjangkau, contohnya LCD proyektor, speaker dan computer/ notebook maupun

smartphone. Ketersediaan jaringan internet semakin mudah digunakan turut membantu memudahkan dalam mencari referensi atau bahan sebagai tambahan materi. Ketersediaan bahan untuk pembelajaran penjas sudah banyak tersedia di internet, baik berupa gambar maupun video. Namun, terkadang dalam bentuk materi yang menjelaskan secara mendetail dan sesuai dengan kebutuhan sulit di temukan. Beberapa juga sudah ada pada buku guru kurikulum 2013, di dalamnya sudah memuat contoh berupa gambar.

Keberadaan media penting sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar. Dengan media siswa dapat belajar secara lebih mudah dalam menangkap materi. Misi pembelajaran dapat tersampaikan sehingga harapannya siswa mampu menerapkan ilmu yang didapat pada kehidupan sehari-hari. Banyaknya media serta semakin terjangkaunya akses terhadap teknologi memungkinkan untuk dimanfaatkan. Pemilihan media secara tepat untuk menunjang proses belajar mengajar penting dilakukan, supaya tujuan utama pembelajaran dapat tercapai.

Pengembangan multimedia pembelajaran merupakan salah satu upaya membantu penyelesaian masalah terbatasnya sarana prasarana pembelajaran PJOK di sekolah. Berdasarkan penelitian terdahulu, diperoleh media pembelajaran yang masih kurang efisien. Media pembelajaran masih berupa video saja dan aplikasi pembelajaran yang berupa animasi. Oleh karena itu, dalam upaya memberi kelengkapan sumber belajar yang lebih efisien maka peneliti bermaksud untuk membuat multimedia pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran

senam lantai maka dibuatlah sebuah aplikasi pembelajaran yang bernama MaGym.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data diatas terdapat permasalahan yang hendak diuraikan sebagai berikut:

1. Beberapa siswa kurang tertarik dengan materi senam lantai, sehingga menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran senam lantai.
2. Kurangnya model atau media pembelajaran senam lantai
3. Keterbatasan guru dalam memberikan contoh gerakan senam lantai
4. Tuntutan abad ke 21 tentang literasi digital yang semakin berkembang

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak masuk keranah yang lebih luas maka peneliti memfokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran Penjasorkes materi senam lantai untuk meningkatkan ketrampilan senam lantai dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi senam lantai di SMP. Penelitian ini memfokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran, tidak sampai membahas pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian ini, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran senam lantai yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan senam lantai siswa di SMP?

2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran senam lantai yang dikembangkan memudahkan siswa dalam mempelajari senam lantai di SMP?
3. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran senam lantai yang dihasilkan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan sebuah multimedia yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Multimedia yang layak menurut pendapat ahli materi, ahli media pembelajaran, guru dan siswa, serta dapat meningkatkan keterampilan senam lantai siswa SMP.
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran senam lantai yang dapat meningkatkan keterampilan senam lantai siswa dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi senam lantai di SMP.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari peneliti ini berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran sebagai salah satu model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk program aplikasi pembelajaran senam lantai dengan konten yang memuat sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran Penjasorkes
2. Komponen strategi pembelajaran terdiri dari :
 - a. Pendahuluan yang meliputi penjelasan singkat tentang KI dan KD, indikator pembelajaran tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dalam multimedia pembelajaran interaktif.

- b. Penyajian materi yang meliputi materi dengan diperjelas gambar video gerakan senam lantai dan teori singkat yang membahas tentang senam lantai
 - c. Penutup yang berisi evaluasi yang berisi kumpulan soal-soal pilihan ganda untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keberhasilan siswa dalam belajar dengan menggunakan media ini.
3. Petunjuk penggunaan, yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam menggunakan program pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam sebuah aplikasi yang dapat di akses siswa melalui *handphone / smartphone*.
 4. Unsur untuk menarik perhatian sekaligus untuk meningkatkan pemahaman siswa ditambahkan gambar, video, dan soal latihan.
 5. Media ini menjadi media yang utama sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar senam lantai pada penjasorkes secara mandiri maupun secara kelompok.
 6. Syarat minimum yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi ini adalah pada perangkat android minimum android 4.3 (*jelly bean*).

G. Manfaat Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini secara umum mempunyai dua manfaat penelitian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat tersebut adalah, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat diterima dengan

baik dan mudah, serta siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bervariasi serta pembelajaran dapat dilakukan dimana saja karena siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun melalui *smartphone*. Disamping hal tersebut penelitian ini dapat menambah sumber belajar dalam mata pelajaran Penjasorkes di SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Pengalaman belajar siswa melalui pembelajaran dengan multimedia dapat termotivasi, sehingga semangat dan prestasi belajar siswa meningkat. Pembelajaran pun akan lebih variatif, meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi, dan melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan senam lantai siswa, karena program pembelajaran penjasorkes ini adalah multimedia yang bersifat individual, namun juga dapat digunakan secara berkelompok.

b. Bagi guru

Meningkatkan kualitas guru dalam proses pembelajaran, dimana wawasan guru tentang pembelajaran dengan menggunakan multimedia bertambah. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif serta dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran penjasorkes pun menjadi lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan senam lantai dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Sekolah akan mendapat guru yang lebih berkualitas dan peningkatan kualitas siswa. Selain itu juga dapat menambah koleksi multimedia pembelajaran, sehingga pendayagunaan multimedia pembelajaran lebih optimal. Media pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif yang digunakan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran senam lantai pada Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk siswa SMP kelas VIII adalah:

- a. Teknologi dan informasi yang berkembang saat ini, dimasa mendatang semua sekolah akan membutuhkan multimedia pembelajaran dalam bentuk aplikasi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran
- b. Pengembangan multimedia pembelajaran senam lantai dalam Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dapat membantu memecahkan permasalahan belajar siswa karena lebih menarik perhatian siswa, terjadi interaksi antara siswa dan guru, dan dapat digunakan sebagai alternatif pengganti pembelajaran konvensional
- c. Guru dan sebagian besar siswa sudah memiliki *smartphone*.
- d. Guru dan siswa sudah mampu mengoperasikan *smartphone* dengan baik

I. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah dalam judul penelitian ini maka peneliti perlu memberi penjelasan agar maksud peneliti dapat dipahami secara jelas:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran adalah kegiatan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran dengan memadukan teks, gambar, suara, grafik dan video, berupa aplikasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP dengan menggunakan aplikasi, yang didalam penelitian ini berisi pokok bahasan mengenai senam lantai.