

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas sumber daya manusia suatu negara secara keseluruhan. Kualitas sumber daya manusia ditentukan dari seberapa baik masyarakat menjalani pendidikan yang baik. Sebagaimana dari tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam Untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan berkembang, masyarakat harus beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian tangguh dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab bermasyarakat dan berbangsa. Pengetahuan dan keterampilan juga sangat penting, demikian pula kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian dan kemandirian yang kuat, serta rasa kepribadian dan kemandirian yang kuat (Depdiknas, 2003).

Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritualitas keagamaan, kemandirian penguasaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Pemerintah Indonesia terus melaksanakan program pengembangan dan peningkatan dengan mengembangkan kurikulum dengan menyesuaikan perkembangan zaman dan teknologi. Kurikulum merupakan sebuah acuan yang harus digunakan sekolah sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai, pernyataan ini sama dengan yang termuat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 19 yang menerangkan kurikulum adalah seperangkat rencana dan kesepakatan tentang tujuan, isi, materi pembelajaran, dan metode yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Saat ini kebanyakan sekolah menggunakan kurikulum 2013, sesuai dengan pengembangan kurikulum yang terakhir. Kurikulum 2013 didasarkan pada kepribadian dan kemampuan (Wahyudin, 2018). Kurikulum berbasis kompetensi disesuaikan untuk mencapai kompetensi, yang dapat disebut juga hasil belajar dan hasil pencapaian kurikulumnya diukur dari pencapaian kompetensinya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). SMP Negeri 2 Kubutambahan merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 dalam proses belajar mengajar.

SMP Negeri 2 Kubutambahan adalah sekolah yang berada di Desa Tamblang, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng serta menjadi salah satu sekolah menengah pertama yang sudah terakreditasi A. Kualitas konten pembelajaran yang digunakan dalam sisi teknologi masih belum Kurikulum berbasis kompetensi disesuaikan untuk mencapai kompetensi. secara *online*, dapat dikatakan belum

sesuai karena konten pembelajaran yang digunakan di sekolah berupa *softcopy* materi dan video pembelajaran dalam proses pembelajaran daring. Materi dan video

pembelajaran masih efektif digunakan jika kegiatan belajar secara tatap muka, namun jika belajar secara *online* kurang efektif untuk di gunakan. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah sekarang yaitu pembelajaran tatap muka. Penerapan proses pembelajarannya dilaksanakan tidak hanya dengan tatap muka, tetapi juga dilakukan secara *online* seperti pemberian materi penguatan dan tugas yang disediakan di LMS. Proses pembelajaran yang dilaksanakan juga diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah suatu kegiatan pendidikan yang di berikan kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran PJOK sering melibatkan aktivitas fisik, berguna dalam perubahan holistik untuk membentuk kualitas peserta didik seperti bentuk fisik, mental, serta emosional peserta didik. Sejalan dengan yang di kemukakan oleh Surahni (2017) bahwa PJOK adalah pendidikan di mana peserta didik dapat menjadi bugar serta sehat. PJOK terbagi dalam beberapa kategori materi, salah satu materi dalam mata pelajaran PJOK adalah permainan bola besar. Permainan bola besar merupakan aktivitas yang dilaksanakan dengan cara beregu dengan menggunakan bola berukuran besar dengan diameter lebih dari 50 cm.

Sejalan dengan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan salah satu guru yang bernama Ketut Adhyatma Sudharsana, S.Pd. yang juga sebagai guru pengampu mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 2 Kubutambahan. Peneliti mendapatkan hasil observasi bahwa dalam penggunaan media pembelajaran belum dimanfaatkan dengan baik untuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Selama ini sekolah hanya menggunakan modul pembelajaran dan video pembelajaran yang bersumber dari internet. Tentunya video pembelajaran dari internet tidak dapat

dipastikan semua sudah teruji atau layak untuk digunakan di sekolah, yang berarti sumber belajar dari internet kurang efektif jika digunakan. Kurangnya efektivitas sumber belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar, disebabkan karena sumber belajar yang digunakan masih sebatas *link* akses serta *softcopy* materi yang digunakan dalam proses pembelajaran. *Link* akses serta *softcopy* materi yang digunakan di sekolah cenderung membuat kurangnya minat dan motivasi peserta didik memahami berbagai materi pembelajaran yang diberikan. Baik dari sudut pandang materi atau praktikum. Oleh karena itu diperlukan inovasi untuk memberikan minat dan motivasi belajar peserta didik. Ditambah lagi dengan waktu yang terbatas dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan pemahaman peserta didik terkait dengan materi-materi pada mata pelajaran PJOK masih sangat kurang. Data hasil observasi terlampir dapat dilihat pada Lampiran 3 halaman 148.

Selain melakukan observasi terhadap guru, peneliti juga memberikan angket kepada peserta didik kelas IXA untuk menganalisis kebutuhan peserta didik. Hasil penyebaran angket yang diberikan kepada peserta didik melalui *google form* dengan memperoleh persentase sebesar 90% peserta didik merasa kurang memahami materi-materi dalam mata pelajaran PJOK yang disampaikan oleh guru. Sebanyak 87% peserta didik merasa bosan dengan sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Persentase sebesar 93% yang didapatkan menyatakan bahwa peserta didik merasa lebih senang belajar jika dalam materi terdapat gambar, video, dan suara dalam konten pembelajaran. 90% peserta didik merasa lebih tertarik jika dalam pembelajaran terdapat *game* dan *quiz*. Persentase 87%, peserta didik merasa dari beberapa materi yang terdapat dalam mata pelajaran PJOK, materi bola voli merupakan materi yang paling sulit

dipahami. Data hasil respon peserta didik dapat dilihat pada Lampiran 5 halaman 151.

Berdasarkan hasil dari observasi dan penyebaran angket, maka dirasa Kita perlu mengubah pembelajaran menjadi lebih baik sehingga lingkungan belajar lebih nyaman. Belajar menjadi menyenangkan ketika siswa aktif dan antusias dalam proses pembelajaran serta memiliki pemahaman yang baik tentang apa yang dijelaskan oleh guru (Asmani, 2016). Masalah yang teridentifikasi adalah dengan membuat konten pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa dengan memotivasi mereka untuk belajar, meningkatkan minat mereka, dan mengembangkan media bacaan yang lebih menarik baik dalam bahasa maupun penampilan. Oleh karena itu, kita perlu mengembangkan konten pembelajaran interaktif.

Mengingat situasi saat ini, guru perlu dapat meningkatkan kreativitasnya agar pembelajaran yang dilakukan lebih menarik minat dan perhatian siswa. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajarnya. Media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat memberikan informasi tentang materi yang diberikan guru kepada siswanya. Menurut Purba et al., (2020) media adalah orang, bahan, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan seorang siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Konten interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menunjang kegiatan pembelajarannya.

Konten interaktif memiliki kelebihan yang di antaranya mampu membangkitkan perhatian dan minat belajar dari peserta didik, dapat mengembangkan panca indera dari peserta didik, pembelajaran yang dilakukan

menjadi lebih efektif, proses pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja, dan dapat meningkatkan sikap belajar dari peserta didik (Tri Wahyuni et al., 2021). Penelitian yang dilaksanakan oleh Braneva et al., (2021) dalam penelitiannya menyatakan terkait konten pembelajaran interaktif mendapatkan hasil dari pengujian ahli isi memperoleh kriteria “Sangat Valid” dan hasil pengujian dari ahli media dengan perolehan kriteria “Sangat valid”. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyuni et al., (2021) yang juga melakukan penelitian terkait konten pembelajaran interaktif telah dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan terhadap konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Selanjutnya penelitian yang dilaksanakan oleh Dwiningsih & Sakinah (2016) Hasil penelitian ini adalah kelayakan multimedia interaktif berbasis blended learning yang dikembangkan pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit ditinjau dari validitas untuk memperoleh keseluruhan aspek isi, tujuan, struktur, pedoman, dan teknologi mendapatkan kategori “Sangat valid”.

Pengembangan konten interaktif tidak lepas dari peranan teknologi. Salah satu teknologi yang digunakan dalam pengembangan konten interaktif yaitu *Adobe Captivate*, serta *software* pendukung lainnya. Adapun keunggulan yang dimiliki aplikasi *Adobe Captivate* menurut Alfiani (2020) Kemampuan memberikan rating berupa pertanyaan merupakan salah satu fitur dari *Adobe Captivate*. *Adobe Captivate* juga dapat mengacak pertanyaan dalam penilaian, menampilkannya dalam format tes berdasarkan kriteria kemampuan perangkat lunak *Adobe Captivate*, dan kemudian menjalankannya. Komputer mengacaknya dan menjadikannya pertanyaan peringkat yang berbeda untuk setiap siswa. Dapat

dijalankan secara *offline* di perangkat komputer yang tidak terhubung ke internet, atau *online* melalui internet.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, teknologi memiliki peranan yang sangat penting pada situasi saat ini adalah teknologi yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang di temukan dalam bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan di mana saja. Salah satu contoh metode pembelajaran yang mendukung yaitu metode pembelajaran *Blended Learning*. Kelebihan yang diperoleh dari pembelajaran berbasis *Blended Learning* bagi sekolah yaitu mampu memperluas jangkauan pembelajaran serta pelatihan di sekolah, kemudahan dalam implementasi, efisiensi biaya dan hasil yang optimal bagi sekolah (Idris, 2018). Metode pembelajaran *Blended Learning* digunakan karena melihat situasi seperti sekarang yang pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara *offline* dan juga *online*. Dalam pelaksanaan pembelajaran secara *online* didukung dengan menggunakan *Learning Manajement System (LMS)* Sebagai sarana yang dapat menghubungkan guru dan siswa. LMS adalah pengelolaan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang digunakan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif yang dilaksanakan di sekolah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan dan melihat dari situasi pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, dirasa perlu untuk dilakukan suatu pengembangan konten pembelajaran yang diharapkan nantinya dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan juga menyenangkan. Melalui permasalahan yang ada maka akan dilaksanakan suatu penelitian dengan judul “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif**

Berbasis *Blended Learning* Pada Materi Permainan Bola Voli Di Kelas IX SMP Negeri 2 Kubutambahan”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan adapun rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana rancangan dan pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada materi permainan bola voli kelas IX?
2. Bagaimana respon peserta didik terkait konten pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada materi permainan bola voli kelas IX?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan dan pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada materi permainan bola voli kelas IX.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terkait konten pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada materi permainan bola voli kelas IX.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan Identifikasi masalah, dalam penelitian ini, penelitian perlu mengisolasi masalah agar dapat menutupi masalah utama guna mencapai hasil yang optimal. Di bawah ini adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan pada pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Blended Learning* pada materi permainan bola voli kelas IX.
2. Penggunaan konten pembelajaran interaktif terbatas dalam *Learning Management System* (LMS) yang disediakan.
3. Kompetensi dasar yang dimuat dalam konten interaktif meliputi pembelajaran PJOK materi bola besar yaitu permainan bola voli sebanyak 4 kali pertemuan.
4. Isi dalam konten pembelajaran interaktif berupa teks, gambar, audio, video, animasi 2D, dan objek 3D, serta interaksi pada *game* simulasi dan evaluasi.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil Penelitian yang akan dilaksanakan diharapkan dapat dijadikan landasan teoritis terhadap pemecahan suatu permasalahan yang terjadi pada berlangsungnya proses pembelajaran, dengan dilakukannya pengembangan konten pembelajaran interaktif yang mampu mendukung proses pembelajaran peserta didik baik secara *online* maupun tatap muka. Hasil penelitian mengenai pengembangan konten pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu memberi kontribusi dan konsep yang baru pada pengembangan pendidikan, serta diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau acuan penelitian mengenai pengembangan konten pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi khalayak umum

1) Bagi peserta didik

Dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri di mana saja dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif ini, serta mereka dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran interaktif ini sehingga konten pembelajaran ini mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan juga bervariasi.

2) Bagi guru

Dapat menggunakan konten pembelajaran interaktif ini sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada peserta didik serta dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran lainnya.

b. Bagi peneliti lain

1) Dapat dijadikan referensi dalam penelitian yang memiliki variabel yang sama ataupun berbeda.

2) Dapat menambah wawasan peneliti terkait rancangan dalam mengembangkan konten pembelajaran interaktif.

3) Sebagai media penerapan ilmu yang telah dipelajari selama menempuh pendidikan di bangku kuliah.