

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia ke arah lebih baik. Sebagai kegiatan yang sadar akan tujuan, maka pelaksanaannya berada dalam proses yang berkesinambungan sesuai jenjang pendidikan. Dalam dunia pendidikan dibagi menjadi dua yaitu pendidikan informal dan pendidikan formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang dilakukan secara prosedural sesuai dengan peraturan instansi sekolah, sedangkan pendidikan informal yaitu pendidikan yang dilaksanakan diluar instansi sekolah seperti pelatihan, bimbingan dan sertifikasi. Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran di sekolah yang mengembangkan suatu aspek keterampilan motorik, fisik, dan pengetahuan pola hidup sehat. Pentingnya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) diterapkan dalam lingkungan sekolah yaitu memiliki tujuan dalam pembelajaran yang meliputi aktivitas kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada aspek kognitif yang mencakup tentang pengetahuan/penguasaan terhadap materi yang berikan. Pada sikap afektif yaitu mengembangkan konsep diri dan komponen kepribadian seperti watak dan emosional. Pada sikap psikomotor yaitu pendidikan jasmani

olahraga dan kesehatan (PJOK) memanfaatkan aktivitas fisik berguna untuk meningkatkan aktivitas kebugaran jasmani serta pembentukan penguasaan keterampilan gerak.

Menurut Sari & Harjono (2021) “Pembelajaran adalah terjadinya proses interaksi antara siswa dengan sumber belajar untuk terwujudnya tujuan pembelajaran”. Pembelajaran merupakan suatu proses inti dari pendidikan secara keseluruhan dimana guru sebagai pemeran utamanya. Dalam upaya meningkatkan pembelajaran peserta didik, guru diharapkan memiliki peran dan fungsi yang mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, kondusif, dan efisien agar bisa diterima dengan baik oleh peserta didik. Sehingga pembelajaran mencapai tujuan yang maksimal. Dengan seiring perkembangan zaman kemajuan teknologi yang berkembang di dunia pendidikan mendorong perubahan-perubahan di berbagai macam aspek kehidupan dan dalam ranah dunia pendidikan terjadi perubahan. saat ini guru dan peserta didik dituntut untuk bisa beradaptasi dengan teknologi masa kini penggunaan alat bantu media pembelajaran semakin luas dan interaktif yang bisa diakses melalui handphone yang bisa di akses dengan layanan internet. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini menuntut pergeseran pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang berbasis teknologi.

Menurut Aziz & Shaleh , (2021) “Media pembelajaran mempunyai definisi yang sering kali dikatakan sebagai hardware (fitur Keras) adalah suatu hal yang bisa didengar, ditangkap oleh indera penglihatan ataupun diraba dengan indera fisik, dengan isi ataupun aplikasi pesan yang diinformasikan pada siswa”. Sedangkan menurut Suryani (dalam Yuliansyah et al 2021) Menjelaskan bahwa penggunaan

suatu media pembelajaran berbasis komputer mempunyai dampak yang tinggi terhadap minat siswa dalam mempelajari kompetensi yang akan diberikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau materi dalam segala bentuk kegiatan. Peranan media pembelajaran sangat penting dilakukan di sekolah yaitu dapat memberikan informasi dan memotivasi peserta didik agar lebih tertarik apa yang diberikan oleh guru di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara yang peneliti lakukan kepada guru mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) bernama M Rizki Fajar I, S.Or pada tanggal 8 Oktober 2021 bahwa kelas X SMAN 1 Tegaldimo terdiri dari kelas X MIPA 1, MIPA 2, MIPA 3, MIPA 4, MIPA 5, X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3, dan X IPS 4. Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi sebelumnya melakukan pembelajaran daring namun dengan berkurangnya level Covid-19 di Banyuwangi SMAN 1 Tegaldimo melakukan pembelajaran tatap muka. Selama ini pembelajaran tatap muka berlangsung guru menggunakan bahan ajar seperti buku paket, buku LKS, media youtube, google classroom guru masih tidak menggunakan multimedia interaktif. Guru dalam pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional dimana guru memberikan materi melalui ceramah, video dan teks, dengan melakukan pengembangan multimedia interaktif ini guru akan lebih dipermudah dalam penyampaian materi langsung kepada peserta didik. Dilihat dari wawancara yang telah dilakukan kepada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bahwa masih terdapat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan dalam penerimaan materi bola voli masih ada yang kurang paham materi,

terdapat siswa yang masih malu dalam berdiskusi maupun bertanya dan mendapat nilai rendah.

Maka dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran passing bola voli diharapkan lebih proaktif, interaktif dan inovatif dalam pembelajaran dikelas guna menarik semangat dan memotivasi belajar peserta didik yang lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran baik secara individu maupun dalam kelompok kecil dan besar. Diharapkan dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 ini bisa menjadikan rujukan dalam menyampaikan isi pembelajaran kepada peserta didik media ini bisa digunakan nantinya dalam pembelajaran luring dan daring yang pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Bintoro et al (2021) "articulate storyline adalah salah satu dari beberapa media pembelajaran dapat digunakan, ini memberi pengaruh yang positif kepada peserta didik di saat pembelajaran online dan offline". Media aplikasi storyline media pembelajaran yang tidak kalah menarik dengan media lainnya. Keterampilan dalam mengoperasikan tentang membuat teknis atau seni, serta kolaborasi kedua komponen ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasi semangat belajar di dalam kelas. Sehingga penggunaan aplikasi articulate storyline 3 yang menggabungkan dari beberapa aspek diantaranya: text, animasi, musik, gambar serta video. Dapat memberikan kemudahan guru untuk menyampaikan informasi materi kepada peserta didik. Karena salah satu software yang dapat dijadikan dalam pembuatan

media pembelajaran interaktif menggunakan komputer/laptop yang dilengkapi dengan fitur-fitur seperti Trigger, timeline, movie, picture, dan character.

Pemilihan penggunaan media pembelajaran dalam proses tahap uji coba dikuatkan dari penelitian sebelumnya diantaranya oleh: Octavia et al (2021) yang berjudul "Pengembangan Media *M-Learning* Berbasis Aplikasi Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas". Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi ditinjau dari aspek isi adalah sangat valid dengan persentase 84,6%. Aspek ahli medis sangat valid dengan persentase 96,6%. Aspek selanjutnya validasi yang dilakukan oleh tata bahasa yang memperoleh persentase 75%. Hasil Pada pembelajaran sebelum Metode Eksperimen diperoleh rata-rata sebesar $58,87 \pm 11,799$ dari 100 siswa. Sedangkan pembelajaran sesudah metode Eksperimen diperoleh rata-rata sebesar $85,52 \pm 10,142$ dari 100 siswa. Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh nilai t sebesar $|19,909|$ dan nilai signifikansi sebesar 0,000, dimana nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,050$). Hasil Pada pembelajaran sebelum Kelas Kontrol diperoleh rata-rata sebesar $61,96 \pm 11,58$ dari 100 siswa. Sedangkan pembelajaran sesudah Kelas Kontrol, diperoleh rata-rata sebesar $79,89 \pm 11,44$ dari 100 siswa. Berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai t sebesar $|21,148|$ dan nilai signifikansi sebesar 0,000, di mana nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,050$). Pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *M-Learning* berbasis Articulate Storyline terdapat peningkatan nilainya lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan media pembelajaran secara konvensional. Rata-rata nilai post test pada kelas Eksperimen

85,52 sedangkan pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan media *M-Learning* berbasis Articulate Storyline rata-rata nilai post test 79,89.

Farma, (2021) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK NEGERI 1 Sidoarjo". Hasil kelayakan ahli media menunjukkan dengan persentase 88,66% sangat layak digunakan, hasil Kelayakan Ahli Materi menunjukkan dengan persentase 90,5% sangat layak digunakan. Hasil respon siswa menunjukkan persentase 83% sangat positif. Hasil kelayakan media pembelajaran dengan persentase 90,5% sangat layak digunakan. Hasil efektifitas media pembelajaran terhadap hasil belajar setelah dilakukan analisis data didapatkan $\text{sig } 0,000 < 0,05$ sedangkan $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ dengan begitu dapat diambil keputusan H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Hasil perhitungan menggunakan rumus gain score didapatkan nilai sebesar 0,585 yang dapat diambil kesimpulan yaitu peningkatan nilai hasil belajar siswa dalam kriteria sedang.

Penelitian I Gede Suwiwa (2014) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Pencak Silat" hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi bahan ajar ditinjau dari aspek isi adalah sangat baik dengan persentase 100%, aspek media isi adalah sangat baik dengan persentase 100%, aspek media komputer adalah baik dengan persentase 79.45%, aspek desain pembelajaran adalah baik dengan persentase 87%. Hasil uji perorangan adalah sangat baik dengan persentase 91,3%, hasil uji kelompok kecil sangat baik dengan persentase 91,4%, hasil Uji-t dosen mata kuliah adalah sangat baik dengan persentase 94%, dan hasil uji dosen mata kuliah sangat baik dengan persentase 90,8%. Hasil Uji-t menunjukkan yang diperoleh adalah 0,000 kurang dari signifikan

yang ditetapkan 0,05. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar mahasiswa antara sebelum belajar dengan bahan multimedia dan setelah belajar dengan bahan ajar multimedia. hasil belajar berdasarkan pencapaian nilai rata-rata *posttest sebesar 87,20* lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest sebesar 39,50*.

Tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik. Diharapkan pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien. Sehingga peserta didik lebih mudah menyerap materi/bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan permasalahan diatas, mendorong peneliti untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Materi Passing Bola Voli Kelas X SMAN 1 Tegaldlimo Tahun Pelajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar kurang baik dan terdapat peserta didik yang masih malu dalam berdiskusi.
2. Penggunaan multimedia interaktif yang masih kurang variasi dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran masih berpusat kepada guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian masalah latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini perlu dilakukan pengajian dan mengidentifikasi masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Perlunya adanya pembatasan masalah mengingat luasnya masalah yang telah dijabarkan dan diidentifikasi masalah. Maka peneliti membatasi masalah dengan Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3* Materi Passing Bola Voli Kelas X SMAN 1 Tegaldlimo Tahun Pelajaran 2021/2022

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif dalam materi passing bola voli SMAN 1 Tegaldlimo?
2. Bagaimana tanggapan ahli terhadap multimedia interaktif yang di kembangkan pada materi passing bola voli SMAN 1 Tegaldlimo?
3. Bagaimana tanggapan praktisi/guru media terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*?
4. Bagaimana tanggapan peserta didik dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar terhadap pengembangan multimedia interaktif dalam materi passing bola voli SMAN 1 Tegaldlimo?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan bangun multimedia interaktif dalam materi passing bola voli SMAN 1 Tegaldlimo
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan ahli terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi passing bola voli SMAN 1 Tegaldlimo.
3. Untuk mendeskripsikan praktisi/guru media terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3?*
4. Untuk mendeskripsikan tanggapan peserta didik dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar terhadap pengembangan multimedia interaktif dalam materi passing bola voli SMAN 1 Tegaldlimo.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran dan dapat memudahkan peserta didik dalam menyerap pembelajaran khususnya pada materi passing bola voli serta memberikan sumbangan bagi perkembangan keilmuan dalam bidang materi passing bola voli di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi motivasi peneliti lain untuk mengembangkan pengembangan dengan lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik pengguna media yang dituju.

b. Bagi guru

Hasil penelitian multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang bisa membantu dalam proses belajar, sehingga dapat memudahkan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran di kelas.

c. Bagi sekolah

Multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* dapat dijadikan pedoman untuk pengembangan dalam proses pembelajaran yang relevan dengan sesuai karakteristik sekolah.

d. Bagi peserta didik

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peserta didik dan pengalaman langsung, karena dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* peserta didik mendapatkan peserta didik lebih termotivasi dan mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman mereka mengenai materi pelajaran akan semakin bertambah.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah uraian yang terperinci mengenai persyaratan kinerja (performance). Dalam bidang penelitian pengembangan ini, sedangkan spesifikasi produk pengembangan yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kualitas produk yang dapat digunakan guna untuk menjembatani antara penelitian dan praktek dalam pendidikan.
2. Multimedia interaktif yang berbasis *Articulate Storyline 3* mudah dalam penggunaannya didukung oleh smart brainware sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang bisa di publish secara online maupun offline sehingga memudahkan user mengubahnya dalam bentuk web personal, CD, *word processing*, and learning management system (LMS).
3. Produk ini berisikan materi tentang passing bola voli. Materi ini terdapat pada mata pelajaran SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Dalam media ini terdapat pengertian dan cara melakukan passing atas dan bawah mencangkup menu utama terdiri atas (1) Petunjuk, (2) Pendahuluan, (3) Materi, (4) Evaluasi, (5) Referensi.
4. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini juga berisikan tentang bilah tombol navigasi seperti, next, back dan home. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikemas dalam bentuk web personal.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini akan berguna jika media memiliki kualitas isi yang sangat baik, pentingnya penelitian pengembangan multimedia interaktif ini sebagai berikut:

1. Produk penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran yang menyediakan berbagai macam template bisa dipilih untuk isi/materi ajar yang

sepenuhnya disajikan dalam bentuk interaktif, imersif dan menarik, konten yang ada dalam pembuatannya yaitu berbentuk slide power point.

2. Media pembelajaran multimedia interaktif ini nantinya dapat membantu siswa dalam memahami isi/materi passing bola voli.
3. Produk penelitian ini yang dikembangkan bisa membantu alternatif dalam pembelajaran PJOK.
4. Menambah pengetahuan di bidang teknologi, sehingga wawasan tentang berbagai multimedia interaktif semakin luas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif sebagai berikut:

1. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi bola voli di kelas X SMAN 1 Tegaldlimo yang memungkinkan dapat belajar secara mandiri sesuai kemampuan masing-masing.
2. Media pembelajaran disusun dalam bentuk web personal yang di bisa diakses melalui hp diterapkan pada pembelajaran yaitu materi bola voli X SMAN 1 tegaldlimo.
3. Media yang dikembangkan memberi rangsangan kepada siswa, sehingga memungkinkan siswa belajar lebih interaktif.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah, proses, cara perbuatan untuk menghasilkan suatu produk yang digunakan untuk menjembatani antara penelitian dan praktek pendidikan.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga menciptakan suatu kondisi yang merangsang peserta didik untuk belajar dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru.
3. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dan mensinergikan elemen, yaitu teks, grafis, foto, video, animasi, music, dan narasi yang saling terhubung dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya yang memungkinkan pemakai melakukan interaksi dan komunikasi.
4. Web personal merupakan jenis web yang dimiliki oleh seseorang individu yang berupa website.