

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi. Kurikulum ini menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang diterapkan sejak 2006 lalu. Dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran wajib diikuti oleh seluruh peserta didik di satuan pendidikan pada setiap jenjang pendidikan. Perubahan lainnya dalam penerapan kurikulum yang baru yaitu proses pembelajarannya, dalam semua jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA) standar proses yang awalnya masih terfokus pada eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi yang dilengkapi dengan mengamati, menanya, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Belajar tidak hanya dilakukan di ruang kelas, tetapi juga bisa lingkungan sekolah dan masyarakat. Dengan demikian guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Selain itu, sikap dapat diajarkan melalui contoh dan teladan, bukan diajarkan secara verbal. Pada kurikulum 2013 proses pembelajaran pun tidak hanya berpusat pada guru, tetapi

siswa dituntut aktif dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan yang ada di kurikulum 2013 adalah peserta didik harus mampu memecahkan masalah yang diberikan oleh guru dengan kreativitas dan inovatif sesuai diajarkan di sekolah dengan pendidikan karakter dan budi pekerti. Meski demikian, guru masih menjadi pusat sumber belajar bagi siswa yang seharusnya guru hanya menjadi media belajar bagi peserta didik. Faktor dari keberhasilan implementasi kurikulum terletak pada peranan tenaga pendidik atau guru dalam menerapkan kurikulum di lapangan. Salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan dalam kurikulum 2013 di sekolah adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Sesuai dengan isi Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2013 Pasal 77K ayat 2 huruf h menjelaskan bahwa PJOK merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013. Pendidikan jasmani merupakan media yang digunakan untuk mendorong peserta didik mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai, dan pembiasaan pola hidup yang sehat untuk kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan secara umum.

Pelaksanaan pendidikan saat ini mengalami banyak perubahan akibat keadaan pandemi covid yang terjadi. Kegiatan pembelajaran saat ini dilakukan secara daring atau online, dimana semua kegiatan dilakukan tanpa bertatap muka secara langsung dan digantikan dengan peran teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Penggunaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) khususnya pada bidang teknologi informasi memiliki

banyak manfaat pada bidang pendidikan yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan efisien. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan akan sangat membantu pendidik dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan juga inovasi yang dilakukan pendidik dalam kegiatan pembelajaran agar lebih menarik (Sukarmiasih, 2018).

SMP Negeri 3 Singaraja merupakan salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Buleleng. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan yaitu, mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). SMP Negeri 3 Singaraja memiliki berbagai prestasi yang diraih oleh peserta didik baik dari segi akademik ataupun non akademik. Dilihat dari data yang ada disekolah, prestasi siswa dari bidang non akademik terutama di bidang olahraga masih sedikit, bahkan beberapa tahun belakang belum ada prestasi, dikarenakan masih kurangnya minat siswa SMP N 3 Singaraja dalam Olahraga menyebabkan kurangnya prestasi non akademik yang didapatkan di sekolah. Salah satu olahraga yang sepi peminatnya yaitu cabang atletik. Menurut Tamsir Riyadi (1985: 38) Atletik merupakan cabang olahraga yang terdiri atas nomor lari, lompat dan lempar. Gerak- gerak yang terdapat dalam cabang olahraga atletik seperti: berjalan, berlari, melompat dan melempar adalah gerak yang dilakukan oleh manusia di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh ibu Ni Putu Ardani, S. Pd selaku guru

pengampu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), dimana beliau menyatakan bahwa proses pembelajaran teori masih menggunakan metode ceramah dan diskusi yang menyebabkan peserta didik kurang maksimal dalam memahami informasi yang disampaikan secara maksimal ditambah lagi dengan masih penerapan pembelajaran 50% online dan offline. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya materi atletik Tolak Peluru merupakan materi yang sedikit peminatnya. Menurut beliau materi Tolak Peluru dianggap kurang menarik oleh peserta didik terutama yang perempuan dikarenakan olahraga ini cenderung merupakan olahraga yang berat. Selain itu beliau juga mengatakan bahwa alat penunjang praktek berupa peluru yang tersedia di sekolah cukup sedikit yang menyebabkan kekurangan waktu saat praktek. Melalui wawancara dengan beberapa siswa di kelas VIII C sebagian besar menyatakan materi tolak peluru kurang dipahami dikarenakan dalam proses pembelajarannya masih kurang efektif dikarenakan sumber belajar yang digunakan masih menggunakan buku ajar atau modul, dan video *youtube* serta media pembelajaran yang masih kurang sehingga menyebabkan peserta didik cenderung merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa dapat menjelaskan suatu materi atau teori, namun dalam bentuk praktikum atau praktek siswa banyak yang masih mengalami kebingungan dalam mempraktikannya yang dilihat dari respon peserta didik pada saat wawancara dilakukan. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang memiliki keterbaharuan berupa media pembelajaran interaktif yang mampu membantu peserta didik dalam keterampilan praktikum.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Penerapan teknologi di bidang pendidikan keolahragaan sangat membantu proses pembelajaran pada masa pandemi ini yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Salah satu penerapan teknologi yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran jarak jauh adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Pada materi atletik tolak peluru gaya membelakangi merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri, L & Harianto, (2019) menyatakan penggunaan animasi dalam pembelajaran merupakan sebuah sarana yang mampu mendukung serta meningkatkan pemahaman peserta didik, melalui penggunaan media pembelajaran audio visual dengan bentuk animasi yang menunjukkan perubahan positif terhadap kemudahan peserta didik dalam memahami teknik passing dalam permainan bola basket.

Observasi selanjutnya dilakukan di kelas VIII C SMP N 3 Singaraja dengan menyebarkan angket kebutuhan peserta didik ke 30 orang siswa. Sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan, didapatkan 59% bahwa siswa merasa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan pendidik yang kurang efektif sehingga menyebabkan minat belajar siswa menjadi kurang pada materi tolak peluru. Selain itu sebanyak 90% peserta didik sangat setuju jika pembelajaran tolak peluru dengan adanya gambar atau video yang dapat menjelaskan materi menjadi mudah dipahami. Peserta didik menginginkan

materi tolak peluru yang dikemas kedalam media pembelajaran interaktif agar lebih bervariasi sehingga menarik untuk dipelajari menunjukkan hasil angket sebanyak 85% siswa sangat setuju. Berdasarkan hasil angket tersebut maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif yang menarik dan juga inovatif yang dapat membantu peserta didik dan juga pengajar selama melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat teoritis. Materi yang akan dikemas menjadi media pembelajaran interaktif tolak peluru meliputi sejarah, gambaran lapangan, jenis-jenis peluru, peraturan, teknik tolak peluru gaya O'brien dan teknik tolak peluru gaya Ortodoks. Dimana materi tersebut sulit untuk dipahami akibat materi yang bersifat textual dan kurang menarik, sehingga peserta didik terkadang malas untuk membacanya. Dengan adanya media pembelajaran yang bersifat keterbaharuan atau interaktif pada materi tolak peluru diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi tolak peluru ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas baik itu secara offline, online, ataupun kombinasi pembelajaran tatap muka langsung dan pembelajaran daring secara (*blended learning*). Strategi pembelajaran dalam masa pandemi ini dapat menggunakan model pembelajaran *blended learning*, dikarenakan pada model pembelajaran *blended learning* memiliki kelebihan yaitu pembelajaran lebih efektif dan efisien, tidak terbatas ruang dan waktu, siswa dapat mengakses secara online yang biasanya pembelajaran dilakukan secara konvensional (Syarif, 2013). Model pembelajaran *blended learning*

adalah model yang mengkombinasikan beberapa hal baik itu dari segi penyampaian materi, gaya pembelajaran, media yang digunakan serta pada model ini mengkombinasikan pembelajaran langsung (offline/face to face) dan pembelajaran tidak langsung (online), ataupun full daring.

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan, perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Tolak Peluru untuk mempermudah proses pembelajaran. Sesuai dengan penelitian dari (Prayoga et, al 2022) dengan judul Implementasi pembelajaran daring pada mata pelajaran PJOK kelas IX sekolah menengah pertama. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pelaksanaan pembelajaran PJOK secara daring mendapatkan hasil mencapai 76,05% (baik), pada aspek kognitif memperoleh hasil 71,43% (baik) dan aspek efektif mencapai 78,04% (baik). Kesimpulannya pembelajaran PJOK secara online termasuk kedalam kategori baik. Terkait dengan hal tersebut , peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun yang menjadi permasalahan adalah:

- a. Bagaimana Pengembangan Media Interaktif Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja?

- b. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap produk Pengembangan Media Interaktif Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk dapat menghasilkan Pengembangan Media Interaktif Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja
- b. Untuk mendeskripsikan respons guru dan peserta didik terhadap produk Pengembangan Media Interaktif Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja

### 1.4 Batasan Masalah Penelitian

Batasan masalah dalam Pengembangan Media Interaktif Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi dengan suatu pengembangan produk, yaitu konten multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *adobe captivate* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) kelas VIII SMP Negeri 3 Singaraja

2. Sumber belajar yang disediakan dari sekolah meliputi buku paket dan video *youtube*
3. Materi pembelajaran pada penelitian ini hanya pada semester ganjil kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
4. Pembuatan media pembelajaran ini disesuaikan dengan indikator dan kompetensi paada RPP mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

### **1.5 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat dari pengembangan media interaktif materi tolak peluru berstrategi blended learning di SMP N 3 Singaraja adalah :

#### **a. Manfaat teoritis**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah dapat memberikan dan mengatasi tantangan serta menciptakan materi pendidikan yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran.. Sebuah inovasi dalam pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran media interaktif. Penciptaan materi pembelajaran interaktif akan sangat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa, memungkinkan mereka untuk benar-benar memahami materi pelajaran sesuai dengan teori belajar.

#### **b. Manfaat praktis**

##### **1. Bagi Guru**

Penelitian mengenai pengembangan pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK nantinya Diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif pembuatan materi pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru mendukung kebutuhan belajar siswa agar cepat memahami mata pelajaran pendidikan jasmani dan penyajiannya tidak membosankan..

## 2. Bagi Peserta Didik

Penelitian pengembangan pembelajaran media interaktif ini hal ini dimaksudkan agar bermanfaat bagi siswa sebagai alat pembelajaran untuk menyelesaikan tugas kuliah mereka dan akan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis . Diperkirakan bahwa pengenalan materi pembelajaran interaktif akan membantu meningkatkan partisipasi dan kemandirian siswa di seluruh proses pembelajaran dan meningkatkan hasil serta meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK.

## 3. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.