

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan pendidikan merupakan usaha yang dapat meningkatkan sumber daya manusia (SDM), seperti pengembangan keterampilan, peluang kerja, hingga peningkatan karir. Selain itu, pendidikan juga dapat memberikan manfaat dalam ruang lingkup sosial, dikarenakan dapat membantu individu lainnya dengan penerapan ilmu yang dimilikinya. Sistem pendidikan nasional di Indonesia juga diatur dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan wajib memegang beberapa prinsip diantaranya pendidikan yang diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi nilai hak asasi manusia (HAM), nilai keagamaan, nilai budaya dan kemajemukan bangsa dengan satu kesatuan yang sistematis dengan sistem yang terbuka dan multimakna.

Seorang pengajar (guru) merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Dengan adanya seorang guru dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Peranan guru yang notabennya sebagai tenaga pengajar memang sangat penting dalam menentukan kualitas dari peserta didiknya. Dimana guru dituntut agar mampu mengikuti perkembangan zaman dalam melaksanakan sistem pembelajarannya kepada peserta didik. Seperti

perkembangan globalisasi dan teknologi sekarang ini, semua dengan mudah bisa dikases secara digital dengan menggunakan internet. Salah satu contohnya adalah sistem pembelajaran itu sendiri, seperti pada khusus pedemi covid-19 dimana pemerintah menyarankan bahwa sistem pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode daring. Perkembangan teknologi ini sebenarnya dapat membatu para peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media interaktif yang dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memudahkan siswa untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa dan memandu siswa untuk belajar (Akbar, dkk 2016: 148).

SMP Negeri 2 Banjarangkan merupakan sekolah menengah pertama yang terletak di Desa Tihingan, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung. Sekolah ini melayani jenjang pendidikan SMP di Kabupaten Klungkung, dengan memiliki staf pengajar (guru) yang kompeten pada bidang pelajarannya sehingga berkualitas dan menjadi salah satu yang terbaik di Kabupaten Klungkung. Tersedia juga berbagai fasilitas sekolah seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, lapangan olahraga, kantin dan lainnya. Adapun pembelajaran yang diberikan meliputi semua mata pelajaran wajib sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Materi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK), yang salah satu materi pembelajarannya adalah aktivitas air (renang gaya dada), pada siswa kelas VIII semester 2 (dua) merupakan salah satu materi dengan sistem pedoman teori untuk memberikan pemahaman kepada para peserta didik. Materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ini memang mengharuskan agar diiring dengan melaksanakan praktek lapangan hal tersebut

guna untuk membantu para peserta didik agar lebih cepat dan mudah dalam memahami isi dari materi yang dijelaskan oleh pendidik. Sehingga peserta didik tidak kebingungan ketika proses pembelajaran berlangsung. Terutama pada pembelajaran materi aktivitas air (renang gaya dada) bahwa para pendidik tidak hanya menjelaskana secara teori saja namun juga dibarengi dengan praktek berenang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 2 Banjarangkan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) kelas VIII bapak I Wayan Suardika, S. Pd, yang menyatakan bawasanya proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas pada kegiatan teori digunakan metode ceramah dan diskusi. Sehingga permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) terutama pada materi aktivitas air (renang gaya dada) yaitu: Pertama penyampain materi hanya dilakukan secara teori saja tanpa didukung dengan praktek lapangan, kedua dalam buku pembelajaran hanya terdapat sedikit pembahasan mengenai materi tersebut, ketiga ketersediaan gambar pada materi hanya bersifat foto saja dan tidak begitu lengkap.

Melalui hasil obervasi kepada peserta didik dengan penyebaran angket ditunjukkan bahwa sebanyak 73% peserta didik merasa senang jika belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan henpone/komputr. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif pada mata pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi aktivitas renang gaya dada dirasa lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik denagn persentase 80% serta peserta didik merasa senang saat belajar terdapat gambar/video yang dapat

menjelaskan materi pembelajaran dengan persentase 85%. Maka dari itu diperlukan media interaktif yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi renang gaya dada bersifat teori sehingga untuk mendukung proses pembelajaran agar berjalan dengan maksimal dibutuhkan media pembelajaran interaktif untuk mempermudah peserta didik dan guru.

Adapun penelitian terkait oleh Nopiani (2021) dengan judul “Pengembangan Konten Interaktif Berbasis Model Discovery Learning pada Mata Pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik Kelas XI di SMK N 4 Negara”. Tujuan dalam penelitian adalah untuk menghasilkan produk berupa konten pembelajaran interaktif berbasis model *Discovery Learning*. Pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK N 4 Negara kelas XI kompetensi keahlian asisten keperawatan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dengan buku paket, penyampain materi kurang menarik, serta model pembelajaran ceramah dan diskusi terutama pada mata pembelajaran ilmu penyakit dan penunjang diagnostic materi reproduksi sehingga menyebabkan rasa bosan bagi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Solusi yang dapat di berikan adalah dengan pengembangan konten pembelajaran interaktif yang menggabungkan dua media atau lebih yakni teks, grafik, gambar, audio dan animasi 3D menjadi satu. Selain itu, pengembangan konten interaktif ini juga didukung oleh sebuah model pembelajaran discovery learning yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Hasil dari penelitian ini bahwasannya produk koenten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran ilmu penyakit dan

penunjang diagnostic materi reproduksi berhasil diterapkan berdasarkan hasil uji validasi dari ahli isi, ahli media dan desain pembelajaran dengan kriteria sangat valid.

Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran discovery learning adalah penelitian yang dilakukan oleh Sholikul Anwar (2020) dengan judul penelitian “Pengenbangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash* Profesional Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang”. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, efektif dan praktis pada materi sifat-sifat bangun ruang. Melalui hasil Madrasah Ibtidaiyah (MI) NU Islamiyah Golantepus, Mejobo, Kudus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar kelas V MI NU Islamiyah tahun pelajaran 2018/2019 dilihat dari hasil *pre-test* ke *posttest* kelas 5 Kelompok B yang tidak menggunakan media *Adobe Flash* dengan hasil rata-rata 73,3 % sedangkan hasil dari *pre-test* ke *posttest* kelas 5 Kelompok A yang menggunakan media *Adobe Flash* dengan hasil rata-rata 90,3 % dengan demikian Media tersebut sangat efektif dan signifikan.

Penelitian terkait lainnya dilakukan oleh Ramadhanty Mashama Putri (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan *Adobe Captivate* Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana”. Adapun tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan pengembangan produk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Captivate* pada materi gerak harmonik sederhana. Melalui tanggapan guru dan siswa terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe*

Captivate pada materi gerak harmonik sederhana dikategorikan valid dan reliabel dengan persentase 81%, berdasarkan uji validitas oleh para ahli dan media pembelajaran interaktif fisika dengan menggunakan *Adobe Captivate* yang dikembangkan memiliki kualitas respon yang baik dari guru dan siswa dengan persentase 84% dan 85% serta layak untuk digunakan.

Solusi yang dapat diberikan oleh peneliti adalah dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik dan juga inovatif. Media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dan juga pengajar selama melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat teoritis. Menurut suryono (2016: 1175) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan perpaduan beberapa media (audio, video, teks, atau grafik) yang di dalamnya terdapat fungsi interaktif dan disertai tombol navigasi untuk mempermudah peserta didik belajar secara mandiri, bahkan media pembelajaran interaktif dapat melengkapi dan berfungsi sebagai pengganti guru sebagai sumber belajar.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga khususnya pada materi Aktivitas Air (renang gaya dada). Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini, peneliti menggabungkan beberapa media yaitu: Teks, grafik, gambar, audio, dan animasi tiga dimensi menjadi satu. Untuk pembahasan materi yang akan dijadikan media pembelajaran interaktif meliputi aktivitas gerakan kaki renang gaya dada, aktivitas gerakan tangan gaya dada, aktivitas gerakan pernapasan, dan aktivitas koordinasi renang gaya dada. Dimana materi tersebut sulit untuk dipahami akibat dari materi yang bersifat textual dan kurang menarik, sehingga membuat peserta didik terkadang malas untuk membacanya.

Pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan *Articulate Storyline 3*. Dimana *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah *software* yang didalamnya terdapat berbagai fitur yang mendukung untuk melakukan berbagai macam pengolahan proyek multimedia yang mencakup gambar, suara, video, teks, dan animasi. Sehingga *software Articulate Storyline 3* dalam pembuatan media pembelajaran tidak kalah bagus dengan *software* lainnya, adanya fitur trigger dalam *Articulate Storyline 3* sangat membantu pengguna untuk menghubungkan satu scene dengan scene yang lainnya tanpa perlu koding, dan *Articulate Storyline 3* juga menyediakan berbagai pilihan untuk mempublish proyek seperti html5, aplikasi desktop, dan LMS (Learning Management System). Dengan adanya *software* ini secara otomatis dapat menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan kompatibel serta mudah didistribusikan dan diakses secara online. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembahasan aktivitas air (renang gaya dada) yang didukung dengan adanya animasi tiga dimensi. Selain itu, terdapat juga kuis pada setiap pertemuan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan.

Namun penerapan media pembelajaran interaktif juga tidak bisa berdiri sendiri harus ikut didukung oleh sebuah model pembelajaran terutama untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam hal ini terdapat beberapa model pembelajaran yang biasanya sering dipakai oleh beberapa pengajar dan disini peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Menurut Bruner dalam Sariyani et al. (2021: 20-21) model pembelajaran *discovery learning* merupakan proses pencarian pengetahuan yang dilakukan oleh peserta

didik untuk menemukan suatu pemecahan masalah atau fakta. Dengan kata lain bahwa siswa berusaha sendiri untuk mencari pengetahuannya demi menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Dalam hal ini para guru tidak mengajarkan materi dengan metode hafalan tetapi memfasilitasi proses pembelajaran. Model *discovery learning* dapat membantu pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran dan dapat menjadi salah satu solusi alternatif dalam proses mengajar.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berstrategi Discovery Learning Mata Pelajaran PJOK Materi Aktivitas Air SMP Negeri 2 Banjarnegara”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berstrategi Discovery Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Materi Aktivitas Air (renang gaya dada) untuk Kelas VIII?
2. Bagaimana Respon Pendidik dan Peserta Didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berstrategi Discovery Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Materi Aktivitas Air (renang gaya dada) untuk Kelas VIII?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berstrategi Discovery Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Materi Aktivitas Air (gaya dada) untuk Kelas VIII.
2. Untuk Mengetahui Respon Pendidik dan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berstrategi Discovery Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Materi Aktivitas Air (gaya dada) untuk Kelas VIII.

1.4 BATASAN PENELITIAN

Berdasarkan pada uraian indentifikasi masalah sebelumnya, peneliti perlu membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah.

1. Media pembelajaran interaktif ini berisikan audio, video animasi 3D, dan teks
2. Media pembelajaran ini hanya menjelaskan materi tentang aktivitas air (renang gaya dada) yaitu: Aktivitas gerakan kaki renang gaya dada, aktivitas gerakan tangan renang gaya dada, aktivitas pernapasan renang gaya dada, dan koordinasi gerakan renang gaya dada.
3. Media interaktif ini menggunakan sumber buku (Roji dan Eva Yulianti, 2017), "Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan" Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2014.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan informasi, menambah wawasan, sebagai bahan referensi terhadap

pembelajaran di sekolah khususnya untuk mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Kemudian hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan riset pada penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan gambaran, serta menambah wawasan baru terutama dalam merancang media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai sarana untuk menghasilkan produk yang dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memotivasi, meningkatkan minat dan semangat belajar para peserta didik, serta dapat dijadikan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran baik secara individual maupun kolektif.

c. Bagi Pengajar

Produk media pembelajaran ini bersifat interaktif sehingga dapat dengan mudah dalam penyampaian materi, dan hal tersebut diharapkan dapat membantu pengajar dalam melaksanakan proses belajar mengajar kepada peserta didik agar dapat menciptakan suasana yang baru dan lebih menarik.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ke depannya.

