

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) menurut Wawan S. Suherman (Suherman, 2015) adalah teknik pendidikan yang menggabungkan aktivitas fisik dan olahraga dengan tujuan meningkatkan kecerdasan emosional, sportivitas, pemahaman, keterampilan motorik, dan kebugaran fisik. Peserta didik mendapatkan pembelajar PJOK karena melalui pemberlajaran PJOK peserta didik dapat menggerakkan tubuh untuk berolahraga serta mengembangkan aktifitas jasmani, keterampilan dan pengetahuan. Sejalan dengan pernyataan tersebut (Haza et al., 2022) menyatakan “Meningkatkan keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, perkembangan mental dan fisik, serta menumbuhkan apresiasi terhadap nilai-nilai (mental, emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial) dengan gaya hidup sehat yang berupaya mencapai keseimbangan antara pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan mental yang seimbang adalah tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan”.

Tujuan dari pembelajaran PJOK adalah melalui kegiatan jasmani pengembangan anak secara keseluruhan, bukan hanya dari kegiatan fisik tetapi dengan kembangkan kesejahteraan umum, mental, emosional, sosial, dan intelektual. (Winarto, 2006). Selain itu, menurut (Hidayat, 2021) Tujuan pendidikan jasmani adalah pengembangan individu secara keseluruhan. Untuk mencapai tujuan ini, model pembelajaran yang efektif diperlukan untuk mencapai tujuan ini, yang mencakup hasil belajar siswa, kreatifitas, dan nilai-nilai pribadi siswa.

Renang adalah jenis olahraga yang sangat menarik di antara banyak jenis olahraga. Ini memiliki banyak penggemar dan menawarkan banyak keuntungan. Nohantiya (2020) mendefinisikan renang sebagai olahraga air yang melibatkan empat pukulan: gaya bebas, gaya punggung, gaya dada, dan kupu-kupu. Orang yang berenang melakukannya untuk menjaga kesehatan fisik dan mental mereka.

Dalam pembelajaran PJOK terkhusus pada praktik pembelajaran renang pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi Hambatan masih ada, dan instruksi terstruktur sesuai dengan sumber daya renang diperlukan. Selama asistensi mengajar di SMA Negeri 1 Mengwi, ditemukan tantangan dalam pembelajaran materi renang, terutama pada teknik dasar renang gaya bebas. Permasalahan utamanya adalah kurangnya variasi metode pembelajaran yang memanfaatkan media secara efektif. Akibatnya, minat belajar peserta didik terhadap materi ini minim karena pembelajaran hanya terbatas pada penjelasan verbal, sehingga sulit bagi mereka untuk memahami dengan detail gerakan teknik dasar renang gaya bebas. Peningkatan hasil belajar peserta didik selama kelas PJOK materi renang gaya bebas sangat bergantung pada ketersediaan materi pembelajaran yang mendukung. Penggunaan media bantu selama pembelajaran terbatas pada buku teks seringkali tidak cukup menarik minat peserta didik. Untuk pembelajaran yang efektif, diperlukan media yang tidak hanya memenuhi syarat tetapi juga mengandung unsur gerak yang mudah dipahami, memungkinkan peserta didik untuk memperhatikan proses pembelajaran dengan lebih baik. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011:8) Segala sesuatu yang dapat menjadi alat untuk menyelesaikan tugas-tugas yang terlibat dalam proses belajar mengajar disajikan sebagai media pembelajaran. Alat atau media yang digunakan selama proses pembelajaran yang

dapat digunakan untuk mempromosikan interaksi belajar-mengajar dalam rangka mencapai tujuan pengajaran tertentu disebut sebagai media pembelajaran, menurut Rohmat (2010:6). Alat atau sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperluas perspektif dan pemahaman peserta didik adalah media pembelajaran. Guru menggunakan berbagai media pembelajaran sebagai sumber daya untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik. (Teni Nurrita, 2018). Menurut Sadiman, dkk (2011: 17) menyatakan menggunakan sumber belajar yang relevan dan beragam dapat membantu dalam mengatasi kepasifan peserta didik. Menurut (Hasan et al., 2021) menyatakan bahwa menggunakan media di kelas sangat penting untuk menumbuhkan suasana yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi. Dari penjelasan tersebut, bahwa menggunakan media pembelajaran bisa menjadi alat atau bahan bantuan dalam kegiatan proses pembelajaran untuk memudahkan pendidik memberikan materi ke peserta didik dengan sumber pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk digunakan sehingga tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Contohnya menggunakan bahan ajar digital. Bahan ajar adalah alat pendukung pembelajaran yang terus berkembang yang berisi: a) materi pembelajaran, b) batasan-batasan; c) metode; d) metode evaluasi yang menarik, sistematis, dan sistemik untuk mencapai kompetensi atau subkompetensi pembelajaran yang kompleks dikenal sebagai bahan ajar. (Farhana et al., 2021) Tujuan dari definisi ini adalah untuk mencerahkan peserta didik tentang teori, konsep, dan pelajaran yang diperoleh, khususnya selama proses pendidikan. Pada 11 Desember 2023, peneliti telah melakukan analisis kebutuhan pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi yang terletak di Desa Mengwi, Kecamatan

Mengwi, Kabupaten Badung. Analisis tersebut dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan wawancara dengan pendidik PJOK.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti memilih metode pengumpulan data melalui penggunaan angket dengan sampel dari 45 peserta didik dari populasi sebanyak 452. Hasilnya menunjukkan bahwa 93,3% siswa pernah berpartisipasi dalam kegiatan renang, sementara 8,7% sisanya tidak. Dari peserta didik yang disurvei, 55,6% mengaku mampu melakukan teknik dasar renang gaya bebas, sedangkan 44,4% mengalami kesulitan dalam hal tersebut. Lebih lanjut, sebanyak 89,9% menyatakan minat pada penggunaan media video dalam pembelajaran renang, dengan 11,1% sisanya tidak tertarik. Sebesar 73,9% peserta didik menganggap penting menggunakan media pembelajaran untuk materi renang gaya bebas dalam pembelajaran PJOK, sementara 26,1% masih mempertimbangkan penggunaannya. Setelah itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik, yaitu 86,7%, menganggap video sebagai media pembelajaran yang mudah dipahami, sementara 13,3% lainnya memiliki pendapat yang berbeda. Peneliti juga menemukan bahwa ketersediaan video tutorial sangat krusial dalam mendukung pembelajaran aktifitas olahraga renang, seperti yang disampaikan oleh seluruh peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Selain itu, dari hasil survei, 80% peserta didik mengalami kejenuhan saat mengikuti video pembelajaran yang berdurasi panjang mengenai renang, sementara 20% sisanya tidak merasakan hal tersebut. Selain itu, 93,3% responden mengindikasikan bahwa alat pembelajaran video tutorial dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar tentang materi renang, sementara 6,7% sisanya tidak merasakan perubahan dalam keinginan mereka. Terkait ketersediaan bahan ajar yang memuat contoh gerakan

dan tahapan berenang, 91,3% responden menyatakan preferensi terhadap pendekatan ini, yang dapat mempermudah proses pembelajaran bagi peserta didik. Sebaliknya, 8,7% sisanya tidak merasakan manfaat signifikan dari pendekatan tersebut dalam pembelajaran mereka.

Selain melakukan analisis kebutuhan dengan peserta didik, peneliti mengadakan wawancara tidak terstruktur dengan pendidik pengampu mata pelajaran PJOK. Hasil wawancara dengan Bapak I Gusti Ngurah Diantara, S. Pd dan Ida Bagus Made Satya Warmayuda, S. Pd., menunjukkan bahwa belum ada penggunaan media pembelajaran khusus untuk mempelajari materi renang. Materi renang sendiri meliputi beberapa gaya. Menurut kedua guru tersebut, untuk mencapai tujuan pembelajaran, fokus pada gaya bebas dalam renang adalah yang paling sesuai untuk peserta didik kelas XI. Hasil wawancara menyampaikan bahwa Hasil belajar tahun 2023 semester ganjil peserta didik kelas XI pada materi renang gaya bebas terdapat 55% mendapat dibawah Indikator Ketercapain Tujuan Pembelajaran (IKTP) dan 45% peserta didik yang sudah mendapatkan sesuai dengan Indikator Ketercapain Tujuan Pembelajaran (IKTP). Selain itu minat belajar dari peserta didik masih kurang karena mudah bosan. Metode belajar yang digunakan yaitu *Problem Based Learning*(PBL), diskusi, tutor sebaya dan ceramah. Dalam konteks pengajaran, beberapa pendidik memanfaatkan video sebagai alat bantu. Meskipun materi pembelajaran tentang renang gaya bebas telah tersedia di YouTube, beberapa video tersebut sulit dipahami oleh siswa karena durasinya yang terlalu panjang, menyebabkan kejenuhan, dan memaksa pendidik untuk melakukan pengeditan ulang. Akibatnya, pemahaman yang tepat tentang materi renang gaya

bebas masih belum dimiliki oleh mayoritas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang didapat bahwa perlu adanya bahan ajar berbasis digital. Keunggulan bahan ajar berbasis digital yaitu dengan *smartphone* yang terhubung ke internet, peserta didik dapat dengan mudah mengakses konten yang mereka pelajari, dan menggunakan teks, musik, video, dan gambar bergerak untuk menarik minat mereka. sehingga peserta didik dapat memahami tahap demi tahap dalam pembelajaran materi renang. Dari hal tersebut peneliti ingin meneliti tentang media pembelajaran aktivitas pengembangan yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Materi Renang Gaya Bebas Dalam Pembelajaran PJOK Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi Tahun 2023/2024”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, identifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik belum memenuhi capaian pembelajaran dalam melakukan teknik dasar renang gaya bebas dalam pembelajaran PJOK.
2. Belum ada media atau alat pembelajaran yang dirancang khusus digunakan untuk mempelajari materi renang gaya bebas.
3. Mayoritas peserta didik masih belum memahami teknik renang gaya bebas karena belum adanya media pembelajaran berupa video tutorial untuk mendukung dan membantu dalam proses pembelajaran PJOK pada materi renang gaya bebas,
4. Pendidik belum menggunakan media interaktif.

5. Proses pembelajaran belum menggunakan media interaktif
6. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK khususnya materi renang

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yang dapat peneliti uraikan yaitu:

1. Subjek penelitian pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi.
2. Penelitian ini hanya terbatas untuk membantu pada proses pembelajaran materi renang gaya bebas dalam pembelajaran PJOK.
3. Produk yang dikembangkan ini adalah bahan ajar berbasis digital materi renang gaya bebas dalam pembelajaran PJOK kelas XI.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pengembangan bahan ajar berbasis digital materi renang gaya bebas dalam pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi tahun 2023/2024?
2. Bagaimanakah validitas produk bahan ajar berbasis digital materi renang gaya bebas dalam pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi tahun 2023/2024?

3. Bagaimanakah tanggapan peserta didik dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi teknik dasar renang gaya bebas terhadap media pembelajaran yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Terkait dengan rumusan masalah yang tercantum diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan pengembangan bahan ajar berbasis digital materi renang gaya bebas dalam pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi tahun 2023/2024.
2. Untuk mengetahui validitas produk bahan ajar berbasis digital materi renang gaya bebas dalam pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi tahun 2023/2024.
3. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi renang gaya bebas dalam pembelajaran PJOK terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Beberapa manfaat dari hasil penelitian yang dilakukan ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan membantu peserta didik memahami teknik dasar renang gaya bebas dan membantu akademisi PJOK mengembangkan

media pembelajaran, khususnya materi renang untuk teknik dasar gaya bebas.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, semua pihak diantisipasi untuk mendapatkan keuntungan dari temuan penelitian, termasuk yang berikut:

a. Bagi Peneliti

Memberi peneliti wawasan tentang penciptaan bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan fitur media yang dituju, serta pengalaman mengelola skenario dan kondisi selama proses pembelajaran

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana sumber pengajaran digital interaktif ini dapat berdampak positif terhadap motivasi, minat, dan kegembiraan siswa untuk materi pelajaran, yang akan memfasilitasi pembelajaran mereka dan membuat konten lebih mudah untuk diajarkan.

c. Manfaat Bagi Pembaca

Salah satu sumber daya yang bermanfaat bagi pembaca yang ingin menghasilkan pembelajaran yang unik dan orisinal tentang studi tentang pembuatan bahan ajar berbasis digital.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Persyaratan kinerja mencakup spesifikasi produk tertentu yang terkait dengan pengembangan ini. Untuk sementara, berikut ini adalah spesifikasi produk yang sedang berkembang: :

1. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk menyajikan teks, audio, dan gambar bergerak dalam bentuk yang menarik secara visual bagi peserta didik.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas baik karena memiliki tampilan yang baik dan menarik serta memenuhi kriteria untuk alat pembelajaran materi teknik renang gaya bebas.
3. Bahan ajar berbasis digital yang sudah dibuat dapat digunakan selama proses pembelajaran. Peserta didik dapat langsung memutar video yang disediakan secara langsung.
4. Diharapkan sumber daya instruksional berbasis digital ini dapat mendukung proses pembelajaran PJOK materi renang ruang lingkup aktivitas air.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penggunaan asumsi pengembangan dalam media pembelajaran aktivitas pengembangan bahan ajar berbasis digital materi renang gaya bebas dalam pembelajaran PJOK didukungnya banyak penelitian yang membahas mengenai kelayakan media bahan ajar digital yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut (Kadek et al., 2022) menyatakan “dalam proses pembelajaran, bahan ajar digital berbasis masalah layak digunakan.” serta sejalan dengan (Yuanta, 2020) “media pembelajaran menjadi jembatan komunikasi pendidik dan peserta didik serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik”. Dari pernyataan tersebut asumsi pengembangan penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran dirancang sebagai bahan ajar digital sesuai dengan materi PJOK yaitu materi renang gaya bebas untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi.
2. Media pembelajaran dalam bentuk bahan ajar digital dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran PJOK khususnya pada materi renang gaya bebas.
3. Ketika pembelajaran berlangsung bahan ajar berbasis digital ini bisa digunakan dengan cara mengirimkan ke peserta didik, kemudian membentuk kelompok untuk mempelajari materi yang dipelajari serta dilakukannya praktek.

Kendala perkembangan berfungsi untuk membatasi ruang lingkup penelitian pengembangan yang dilakukan. Berikut ini adalah beberapa keterbatasan pengembangan studi:

1. Sumber daya pendidikan online ini semata-mata dimaksudkan untuk penggunaan di kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi karena dibuat berdasarkan keadaan dan kondisi sekolah saat ini.
2. Pada bagian tampilan, sudut pandang video terbatas, karena terbatasnya jumlah kamera yang digunakan.
3. Media pembelajaran dalam bentuk bahan ajar berbasis digital ini dikembangkan untuk membantu proses belajar peserta didik dalam materi renang pada teknik dasar gaya bebas.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, disarankan untuk memberikan batasan untuk istilah-istilah kunci yang digunakan dalam karya ini sebagai berikut:

1. Proses menciptakan produk yang membantu menutup kesenjangan pengetahuan antara penelitian dan pengajaran dikenal sebagai pengembangan.
2. Apa pun yang dapat digunakan untuk mengirimkan informasi dianggap sebagai media pembelajaran, karena menumbuhkan lingkungan di mana peserta didik termotivasi untuk belajar dan mendapatkan keterampilan, perspektif, dan pengetahuan baru.
3. Video adalah teknologi yang memungkinkan gambar bergerak dipindahkan dan direkonstruksi secara elektronik, serta urutan gambar diam ditangkap, direkam, diproses, dan disimpan..
4. Serangkaian kegiatan yang dikenal sebagai kelayakan mencakup komponen teknis, pengembangan keterampilan, konten atau materi, dan pembelajaran. Aspek pembelajaran, isi atau materi, keterampilan dan prosedur adalah di antara hasil uji coba produk peserta didik serta validasi ahli konten/materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran.