

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad 21 saat ini, pendidikan didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan perkembangan era digital (Mursidi dkk., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran didukung dengan adanya teknologi. Selain itu, Syamsu dkk. (2019) menambahkan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Penerapan teknologi mengarahkan pada sumber informasi yang tidak terbatas sehingga siswa dan guru dapat memperkaya pengetahuan mereka melalui penerapan teknologi. Hal ini kemudian ditekankan oleh Fadhli (2017) dimana teknologi merupakan salah satu komponen dalam pendidikan yang berkualitas. Penggunaan teknologi menjadi komponen yang penting dalam menjalankan pendidikan yang terkini dan berkualitas. Dengan demikian, teknologi sangat berperan dalam pendidikan khususnya dalam membantu kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan, teknologi dapat diterapkan pada media pembelajaran dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membuat interaksi antara guru dengan peserta didik (Idris, 2015). Media ini yang membuat siswa terlibat dengan aktif dan guru dapat mengarahkan siswa kearah yang tepat. Kemudian, Iskandar dan Mayarni (2022) menambahkan media pembelajaran yang digunakan sebagai penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan. Hal ini yang membuat siswa menjadi termotivasi dan ikut serta terlibat pada pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan apa yang disampaikan oleh

Mulyanto dan Mustadi (2023) dimana media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Materi pembelajaran dirangkup dengan sederhana, menarik, dan ringkas yang membuat siswa dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Pemaparan diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran mengambil peranan yang penting dalam membuat siswa aktif dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru mereka.

Namun, pada kenyataannya penerapan media pembelajaran belum maksimal. Hal ini diketahui melalui kegiatan observasi awal dan wawancara di SMA N 2 Singaraja. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan melalui penyebaran angket, mendapat hasil 38 siswa dengan presentase 91% memilih sangat setuju bahwa guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran, 55% Siswa menyatakan bahwa mereka memahami dengan baik pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang disampaikan oleh guru. Selain itu, dari hasil wawancara yang dilakukan bersama guru pjok menyatakan bahwa *“alat yang digunakan kurang memadai dan media yang digunakan belum mampu memfasilitasi secara maksimal”*. Selain itu, media yang digunakan hanya bersifat *offline* dimana media tersebut hanya disajikan pada saat kegiatan pembelajaran saja dan siswa tidak dapat mengaksesnya ketika mereka keluar dari kelas tersebut. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, media pembelajaran yang dibutuhkan saat ini adalah media yang interaktif sehingga siswa dapat ikut langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan aktif dan siswa dapat belajar secara mandiri materi yang sudah diajarkan oleh guru

meraka. Kedua hal tersebut merupakan permasalahan yang harus ditangani untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan permasalahan diatas, sebuah inovasi terhadap media pembelajaran perlu dilakukan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Hal ini dapat didukung dengan penggunaan *Articulate Storyline* dalam pembuatan media pembelajaran. Amiroh dalam Setyaningsih *dkk* (2020) menyatakan bahwa *Articulate Storyline* adalah salah satu aplikasi *authoring tools* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang berisi konten pembelajaran yang berupa kombinasi dari teks, audio, grafik, gambar, video dan animasi. Fitur-fitur yang terdapat pada *Articulate Storyline 3* sangat mudah diterapkan karena tampilannya yang sederhana. Selain itu, keunggulan dari *Articulate Storyline 3* ini yaitu pada Publikasi hasil proyek. Publikasi hasil proyek *Articulate Storyline 3* ini dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti *smartphone*, *tablet* dan komputer berupa media berbasis web, sehingga pendidik dan peserta didik dapat dengan mudah mengakses media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. *Articulate Storyline 3* mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan versi sebelumnya, seperti tampilan dari aplikasi lebih baru dengan fitur-fitur lebih lengkap contohnya pada saat *rendering* hasilnya lebih jelas dan menarik, lebih praktis dalam penyimpanannya, ketika menggunakan menu-menu yang terdapat pada aplikasi responsnya lebih cepat dan mempermudah penyampaian dalam perangkat *smartphone*. Dari keunggulan tersebut, *Articulate Storyline 3* ini sudah sangat cocok digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Kemudian, pembuatan media dengan *Articulate Storyline* berbasis dengan *blended learning* dimana siswa dapat menggunakan media tersebut secara *online*

dan *offline*. *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang berhubungan dengan jaringan. Model ini menekankan pada kombinasi media pembelajaran berbasis jaringan (Purba, 2021). Kemudian, *blended learning* berkaitan dengan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan virtual (Hrastinski, 2019; Tika & Agustiana, 2021). Selanjutnya, *blended learning* juga menyajikan kesempatan untuk siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mandiri (Berga dkk., 2021). Model *blended learning* ini menyajikan media yang dapat membantu siswa belajar disekolah dan diluar sekolah.

Beberapa penelitian menunjukkan hasil yang positif dari penggunaan *Articulate Storyline* dimana Setyaningsih dkk. (2020) menemukan adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi kerajaan hindu budha di Indonesia berbasis *Articulate Storyline*. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Arwanda dkk. (2020) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dengan hasil yang didapat dari respons pendidik dan peserta didik sudah sangat baik. Selanjutnya, penelitian lainnya dilakukan oleh Khusnah dkk (2020) juga menemukan bahwa pengembangan konten pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* telah memenuhi kriteria valid dan praktis berdasarkan kesimpulan dalam penelitiannya. Hal ini mengindikasikan bahwa *Articulate Storyline* memiliki hasil positif dalam pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, sejalan dengan upaya penyelesaian masalah yang terjadi diatas, maka peneliti melakukan penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH**

KELAS X DI SMA NEGERI 2 SINGARAJA”. Dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif ini diharapkan menjadi solusi permasalahan yang telah disampaikan serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti menemukan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK materi atletik (lompat jauh)?
- 1.2.2 Bagaimana analisa respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata mata pelajaran PJOK materi atletik (lompat jauh)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

- 1.3.1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK materi atletik (lompat jauh).
- 1.3.2. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata mata pelajaran PJOK materi atletik (lompat jauh).

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Untuk mendeskripsikan suatu permasalahan dan menghindari pelebaran pembahasan pada penelitian, agar sesuai dengan dengan topik penelitian yang akan dibahas. Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1.4.1 Penelitian ini dikembangkan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *blended learning*.
- 1.4.2 Penelitian ini menggunakan Objek 3D dalam bentuk animasi pada media pembelajaran interaktif.
- 1.4.3 Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran PJOK materi atletik (lompat jauh) dengan 4 pertemuan, dengan materi sejarah singkat lompat jauh, ukuran lapangan lompat jauh, teknik lompat jauh dan gaya lompat jauh
- 1.4.4 Penelitian ini berfokus pada materi sesuai dengan buku lks dan modul ajar mata pelajaran PJOK

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata mata pelajaran PJOK sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan bagi para pendidik dalam mengembangkan dan menerapkan suatu bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif. Selain itu penelitian ini dapat memberikan referensi positif bagi pendidik untuk meningkatkan pemahaman dan

pengetahuan bagi peserta didik dalam menguasai materi pada mata pelajaran PJOK

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti yaitu, peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama proses perkuliahan serta dapat menambah pengalaman dalam mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif mengenai proses pembelajaran di perkuliahan yang nantinya akan sangat berguna bagi peneliti sebagai calon pendidik.

2. Bagi Pendidik

Manfaat yang didapat bagi pendidik yaitu, pendidik mendapat pengalaman belajar dan mengajar baru dengan menggunakan media pembelajaran interaktif serta diharapkan dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama pada mata mata pelajaran PJOK.

3. Bagi Peserta Didik

Manfaat yang didapat bagi peserta didik yaitu, peserta didik mendapat pengalaman baru dalam belajar. Selain itu, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terutama pada mata mata pelajaran PJOK.