

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Dalam pendidikan formal, guru menentukan keberhasilan siswa. Tanggung jawab utama pendidik adalah membentuk pribadi-pribadi yang bermoral tinggi dan tidak hanya memberikan manfaat bagi diri mereka sendiri, tetapi juga bagi keluarga, masyarakat, dan negara. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengubah baik perilaku individu dan kolektif melalui instruksi dan pelatihan. Proses pendidikan dapat terjadi dalam tiga lingkungan pendidikan yang dikenal dengan Trilogi Pendidikan. Ketiga jenis pendidikan tersebut adalah pendidikan formal di sekolah, pendidikan nonformal di masyarakat, dan pendidikan informal di lingkungan keluarga.

Proses pembelajaran melibatkan penyajian informasi kepada sekelompok orang untuk mencapai tujuan tertentu. Semua komponen pembelajaran harus dilibatkan untuk mencapai tujuan tersebut. Keempat komponen pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode dan model pembelajaran, dan evaluasi memiliki dampak satu sama lain. Komponen pembelajaran merupakan rangkaian proses yang saling berhubungan dan berkaitan antar komponen yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan (Irsyad et al., 2020:90).

Menurut Larasati, D., Sumastuti, E., Hadi, D., & Yunus dalam (Irsyad et al., 2020:90) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan perlu dimaksimalkan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seiring berjalannya waktu membawa serta inovasi-inovasi baru

dalam bidang pendidikan. Salah satu inovasi tersebut adalah pengembangan media digital untuk mendukung pembelajaran, yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan proses pembelajaran lebih bervariasi. Kurikulum Merdeka Belajar pada dasarnya lebih berkonsentrasi pada materi esensial, memberikan peserta didik lebih banyak kesempatan untuk belajar lebih mendalam dan mengembangkan karakter mereka melalui proyek kelompok berdasarkan situasi dunia nyata (Proyek Penguatan Profil Pancasila). Sebaliknya, guru bebas memilih perangkat ajar yang mereka gunakan untuk pengajaran agar pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Pemikiran seperti ini memerlukan peran pengajar dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi dalam segala bidang mendorong pendidik untuk berkeaktifitas dengan teknologi yang ada, termasuk dalam bidang pendidikan olahraga yang berfokus pada praktik di lapangan (Karin Preayani et al., 2023:258). Di era modern, teknologi tidak diragukan lagi merupakan alat yang berguna untuk menyelesaikan masalah pembelajaran peserta didik. Pengembangan suatu media untuk membantu seorang guru dalam mengatasi hambatan dan mencapai keterampilan yang diperlukan. Penggunaan media yang benar dapat memperlancar proses pembelajaran, membantu mengkomunikasikan gagasan secara jelas dan ringkas, menampilkan gambaran peristiwa yang sedekat mungkin dengan kenyataan, menumbuhkan kreativitas siswa, dan sebagainya.

Pembelajaran atletik yaitu suatu kegiatan jasmani yang terdiri atas gerakan-gerakan yang dinamis dan harmoni, seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar, merupakan salah satu topik utama pendidikan jasmani di sekolah.

Salah satu pokok bahasannya yaitu lari jarak pendek dimana setiap siswa harus mampu melakukan gerakan-gerakan dengan baik agar dapat melatih gerakan-gerakan dasar atletik lari jarak pendek. Mereka harus mampu mengikuti gerakan-gerakan dasar yang benar, bukan sekadar melakukan gerakan-gerakan yang tidak tepat.

Kurikulum pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) yang ditetapkan pemerintah terus menjadi landasan pendidikan atletik di setiap sekolah. Namun hal ini tidak berarti bahwa setiap pertandingan olahraga yang termasuk dalam kurikulum dapat digunakan. Hal ini mempunyai pengaruh langsung terhadap prasarana dan sarana yang dimiliki sekolah yang bersangkutan. Banyak guru pendidikan jasmani yang memiliki keterbatasan dalam jumlah nomor atletik yang dapat mereka ajarkan kepada siswanya pada tahun tertentu, atau mereka mungkin tidak dapat mengajarkan nomor apa pun sama sekali.

Pada saat dilakukannya pengamatan, saat pembelajaran penyampain materi pada aktivitas saat menerima pelajaran lari jarak pendek nomor lari 100 meter tergolong rendah karena terdapat beberapa kendala. Pada saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) lebih sering melakukan praktek dilapangan karena terbatasnya waktu belajar yaitu 2x45 menit yang dimana letak lapangan berada di luar lingkup sekolah sehingga perlu waktu untuk perjalanan ke lapangan yang membuat tidak efesiennya waktu yang disediakan, jadi guru harus sebaik mungkin dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran. Adapun kendala yang dihadapi seperti kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan saat ini masih

bersifat konvensional dan ketinggalan jaman artinya aktivitas guru dilakukan secara berulang-ulang sepanjang proses pembelajaran tanpa variasi dan kurangnya pengoptimalan teknologi yang ada di sekolah, sehingga menimbulkan rasa bosan pada peserta didik sehingga proses pembelajaran terkesan kurang menarik dan terarah. Dengan kondisi itu membuat proses pembelajaran menjadi kurang memotivasi, menarik, menyenangkan dan dapat dimaknai oleh peserta didik. Berdasarkan informasi secara langsung yang didapat serta dilakukan oleh peneliti bahwa peserta didik kelas X di SMAN 2 Denpasar dalam pembelajaran olahraga, guru dituntut untuk memiliki pemahaman dan pengetahuan terkait mengenai media dan model pembelajaran agar mendapatkan kemajuan dalam proses pembelajaran (Liberta et al., 2020:12).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fernando et al., 2022) dengan judul “Media Pembelajaran Bola Voli Interaktif Berbasis Android”. Penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dikembangkan melalui model pengembangan Borg and Gall, Model pengembangan prosedur ada 10 langkah, namun peneliti hanya melakukan 7 langkah yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan format awalproduk, (4) Uji coba awal, (5) Revisi produk, (6) Uji coba lapangan, (7) Revisi akhir. Hasil dari penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis android dengan menggunakan power point menunjukkan menurut uji ahli materi dengan presentase 80% (valid/layak), uji ahli media pembelajaran pada presentase 66% (valid/layak), dan ahli pembelajaran dengan presentase 79% (valid/layak). Tanggapan siswa terhadap

media pembelajaran interaktif berbasis android ini pada tahap uji coba awal mendapatkan presentase kepraktisan sebesar 80% (praktis). Kemudian pada tahap uji coba lapangan presentase kepraktisan sebesar 94% (sangat praktis). Hal ini menunjukkan bahwa produk media meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penelitian oleh Ahmad Khaidir (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Atletik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil validasi penelitian terhadap perangkat ahli pembelajaran menghasilkan tingkat respon sebesar 94% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif konten olahraga layak digunakan karena kontennya komprehensif dan penjelasannya jelas. Media pembelajaran interaktif konten olah raga mendapat rating respon 96% dari ahli media yang menilai, hal ini menunjukkan memenuhi syarat kesesuaian media. Dari penelitian ini peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien bila termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan memiliki akses terhadap materi pembelajaran interaktif tentang atletik.

Melihat dari pengamatan peneliti dengan permasalahan yang sudah diuraikan diatas pada saat pembelajaran atletik lari jarak pendek, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Materi Atletik Lari Jarak Pendek 100 Meter”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas dapat diketahui masalah sebagai berikut:

1. Kurang efektifnya metode konvensional/lama dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran yang monoton sehingga kurang memotivasi dan kurang menarik bagi peserta didik.
3. Terbatasnya waktu pembelajaran dikarenakan letak lapangan berada di luar lingkungan sekolah.
4. Kurangnya pengoptimalan teknologi yang ada disekolah.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dijabarkan di atas maka dapat diketahui bahwa terdapat berbagai permasalahan yang timbul pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) dengan materi gerak dasar atletik lari jarak pendek. Maka peneliti membatasi permasalahannya menjadi lebih spesifik pada pengoptimalan teknologi yang ada disekolah.

## 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Dari hasil pembatasan masalah di atas penulis membuat rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran interaktif untuk peserta didik kelas X SMAN 2 Denpasar?

2. Bagaimanakah kelayakan terkait pengembangan media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran PJOK kelas X SMAN 2 Denpasar?
3. Bagaimanakah validitas uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar terkait pengembangan media pembelajaran interaktif kelas X SMAN 2 Denpasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui rancang bangun pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK kelas X SMAN 2 Denpasar.
2. Untuk Mengetahui kelayakan terkait pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK kelas X SMAN 2 Denpasar menurut para ahli.
3. Untuk Mengetahui validitas uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar terkait pengembangan media pembelajaran interaktif untuk peserta didik kelas X SMAN 2 Denpasar.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pembelajaran dalam upaya pengembangan media pembelajaran interaktif terkait materi lari jarak pendek untuk peserta didik kelas X SMAN 2 Denpasar. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan

manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang kreatif dan inovatif. Hasil penelitian pengembangan produk ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan ajar pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan (PJOK), khususnya dalam pembuatan bahan pembelajaran interaktif materi lari jarak pendek peserta didik kelas X.

## 2. Secara praktis

### a. Bagi Lembaga SMAN 2 Denpasar

Sebagai hasil karya monumental bagi lembaga dalam pengembangan media pembelajaran lainnya di SMAN 2 Denpasar.

### b. Bagi Guru

Memberikan masukan dalam proses pembelajaran penjasorkes disekolah khususnya materi pembelajaran atletik lari jarak pendek.

### c. Bagi Peserta Didik

Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan aman bagi peserta didik, sehingga memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam pendidikan jasmani dengan lebih mudah, gembira, dan aman.

### d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti lain diharapkan bisa melakukan penelitian lebih lanjut terkait media pembelajaran interaktif ini untuk menguji keefektivitasan dari media pembelajaran interaktif ini

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas X SMAN 2 Denpasar. Sedangkan spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Produk ini merupakan media pembelajaran interaktif berbasis Website Pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) Kelas X SMAN 2 Denpasar
2. Dalam media pembelajaran interaktif ini berisikan materi atletik lari jarak pendek 100 meter. Materi ini terdapat pada kelas X SMAN 2 Denpasar.
3. Karena dikemas sebagai perangkat lunak berbasis website dan dapat digunakan di komputer mana pun, media pembelajaran interaktif berbasis website lebih hemat waktu dibandingkan sumber sejenis lainnya. Pengguna dapat belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Dilihat dari bagaimana proses pembelajaran peserta didik kelas X SMAN 2 Denpasar dalam pembelajaran PJOK bahwa masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peserta didik. Peserta didik merasakan bahwa tidak ada perubahan dari keadaan semula ke perubahan atau monoton yang dimana maksudnya disini yaitu kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional dan ketinggalan jaman artinya aktivitas guru dilakukan secara berulang-ulang sepanjang proses pembelajaran tanpa variasi dan kurangnya pengoptimalan teknologi yang ada di sekolah, sehingga menimbulkan rasa bosan pada peserta

didik sehingga proses pembelajaran terkesan kurang menarik dan terarah. Saat pembelajaran penyampain materi pada aktivitas saat menerima pelajaran lari jarak pendek nomor lari 100 meter tergolong rendah karena terdapat beberapa kendala. Pada saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) lebih sering melakukan praktek dilapangan karena terbatasnya waktu belajar yaitu 2x45 menit yang menyebabkan guru harus sebaik mungkin dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif untuk kelas X ini dikemas dalam bentuk perangkat lunak diharapkan dapat digunakan di komputer atau hp manapun agar peserta didik dapat belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu serta guru juga dapat menggunakan media ini dalam proses pembelajaran agar lebih mengefesienkan waktu pembelajaran yang dimana yang waktu pembelajaran PJOK disana terbatas.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar yaitu:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu guru untuk memberikan pemahaman materi tentang lari jarak pendek 100 meter kepada peserta didik melalui suatu media sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
2. Produk yang dikembangkan adalah Media pembelajaran Interaktif untuk peserta didik kelas X yang dibuat dalam bentuk Website. Media

Pembelajaran Interaktif dikembangkan sesuai dengan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran PJOK kelas X yaitu lari jarak pendek yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan yang ingin dicapai.

3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas X yang dimana sudah sangat mahir dalam menggunakan suatu media seperti laptop atau HP sehingga diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan melakukan gerakan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, serta memberikan perasaan senang terhadap peserta didik agar peserta didik tidak mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilakukan. Berikut beberapa batasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran materi lari jarak pendek 100 meter ini dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah sehingga produk ini hanya dikembangkan untuk peserta didik kelas X SMAN 2 Denpasar dan peserta didik lain dengan karakteristik yang sejenis.
2. Media Pembelajaran interaktif ini dikembangkan dalam bentuk website untuk peserta didik kelas X hanya memaparkan materi PJOK khususnya lari jarak pendek 100 meter untuk peserta didik X disesuaikan dengan kompetensi dasar, indicator pencapaian kompetensi, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Denpasar berupa website jadi sinyal untuk mengakses media ini sangat mempengaruhi dalam proses penggunaannya.

### 1.10 Definisi Istilah

Pedoman lebih lanjut diberikan oleh teori-teori yang dikemukakan dalam penelitian ini dan relevan dengan permasalahan yang dibahas. Berikut teori-teori tersebut:

1. Pembelajaran PJOK merupakan salah satu unsur yang sangat dibutuhkan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, yang meliputi peningkatan kebugaran dan kesehatan jasmani serta daya tahan tubuh terhadap penyakit, serta membentuk sikap, perilaku, disiplin, kejujuran, dan kerjasama.
2. Pengembangan adalah prosedur, pendekatan, atau tindakan untuk mengembangkan sesuatu secara bertahap dan terturur guna mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Media pembelajaran Interaktif, adalah pendekatan pembelajaran dengan memadukan teknologi dan partisipasi siswa yang terlibat. Hal ini memerlukan pemanfaatan berbagai sumber daya dan platform, termasuk lingkungan pembelajaran online, permainan edukasi, aplikasi, video, dan perangkat lunak.
4. Atletik merupakan cabang olahraga yang pertama kali sekaligus induk dari segala cabang olah raga adalah atletik, yang mana setiap gerakannya

melibatkan tenaga fisik dan melibatkan pergerakan setiap bagian tubuh, termasuk lengan, kaki, dan bagian lainnya.

5. Lari Jarak Pendek adalah berlari dengan kecepatan maksimal selama sejauh jarak yang ditempuh atau hingga mencapai jarak yang telah ditentukan.
6. Peserta didik merupakan makhluk individu dengan kepribadian khas atau unik yang mencerminkan pertumbuhan dan perkembangan individunya.

