

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan memungkinkan bangsa untuk maju secara progresif dan menumbuhkan tenaga kerja yang kompeten dan kompetitif yang mampu bersaing dengan negara-negara maju di dunia.(Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, dan I Gede Suwiwa 2020). Dalam dunia pendidikan, sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Tujuan dari pelajaran "Olahraga, Kesehatan, dan Latihan" adalah untuk mengembangkan kebugaran fisik, kesehatan, dan kemampuan atletik serta untuk mempromosikan semangat sportivitas.(Ginanjari, Widyawan, dan Prabowo 2022). Kurikulum Mandiri Pendidikan Jasmani dan Kesehatan didasarkan pada prinsip keberpusatan pada siswa, orientasi pengembangan kecakapan hidup, pembelajaran mandiri, pembelajaran terpadu, kontekstualitas, orientasi proyek, diferensiasi, dan pemanfaatan teknologi. Pelaksanaan kurikulum pendidikan jasmani mandiri mencakup perumusan CP dan modul pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan konteks sekolah, penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pelaksanaan evaluasi yang berkelanjutan dan dapat diandalkan, dan keterlibatan pemangku kepentingan.

Mata pelajaran sekolah Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki beberapa materi ajar, salah satunya adalah renang. Berenang sudah dikenal di Indonesia sejak lama dan olahraga ini menjadi salah satu olahraga yang paling digemari masyarakat Indonesia.

Berenang adalah aktivitas menggunakan badan mengapung melintas di air menggunakan kaki dan tangan(Galuh Hendityo Wicaksono, Yudhi Purnama, dan Prayogi Eka Winasto 2021). Berenang merupakan salah satu cabang olahraga yang menggunakan gerakan cepat tangan dan kaki di permukaan air. Oleh karena itu, berenang dikategorikan sebagai salah satu cabang olahraga air. Olahraga ini

biasanya dilakukan dalam suasana kompetitif atau untuk tujuan rekreasi. Ada empat jenis gaya pada renang, yaitu gaya bebas, gaya dada, gaya punggung dan gaya kupu-kupu. Pada penelitian ini saya membahas renang gaya punggung dan gaya kupu-kupu.

Renang gaya punggung, atau gaya bebas, melibatkan renang dengan punggung menghadap ke permukaan air. Gerakan anggota badan menyerupai gaya bebas, namun dengan posisi tubuh mendatar di permukaan air. Kedua tangan digerakkan secara berurutan ke arah pinggang dalam gerakan mendayung. Mulut dan hidung tetap berada di atas air, memudahkan menghirup dan mengembuskan napas melalui salah satu lubang. Dalam renang gaya punggung, wajah perenang tetap berada di atas air, membatasi pandangan mereka ke atas saja, menghalangi pandangan ke depan. Selama kompetisi, perenang mengukur tepi kolam dengan menghitung jumlah gerakan.

Diambil dari buku Pendidikan Jasmani karya Irwansyah (2006: 78), olahraga renang gaya kupu-kupu adalah salah satu gaya dalam olahraga renang. Dibandingkan dengan gaya renang lainnya, gaya kupu-kupu merupakan gaya yang paling baru yang diperlombakan dalam pertandingan-pertandingan renang. Gaya kupu-kupu adalah gaya renang yang dilakukan dengan kedua lengan secara bersamaan mengayuh bergerak ke depan. Pada gerakan renang gaya kupu-kupu, kedua tangan membentang kemudian mengepak untuk mengayuh maju ke depan. Pelaksanaan olahraga renang sebaiknya diterapkan dengan sebaik mungkin, karena renang selain sebagai olahraga merupakan gaya paling alami untuk diajarkan dan dipelajari (Nilhakim 2022).

Olahraga renang antara lain meliputi ; Pengertian renang, perkembangan renang, manfaat renang dan teknik dasar renang. Kurang efektifnya pembelajaran terlihat ketika peserta didik hanya bergantung kepada guru dengan metode pembelajaran konvensional sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Fakta lain yang ditemukan di lapangan adalah bahwa tidak semua guru PJOK mampu menunjukkan atau mendemonstrasikan gerakan-gerakan kepada peserta didik. Hal tersebut disebabkan karena keterbatasan pengetahuan maupun

karena keterbatasan fisik (usia) yang sudah tidak memungkinkan untuk melakukan gerakan-gerakan yang sulit.

Dari permasalahan diatas, mengingat begitu pentingnya materi renang gaya punggung dan kupu-kupu serta kendala yang dialami di dalam pembelajaran terkait media, maka sangatlah diperlukan suatu pengembangan media yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi dalam belajar. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba membuat media pembelajaran berbasis *web site* berorientasi *problem base learning* materi renang gaya punggung dan gaya kupu-kupu untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang peneliti ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Strategi dan model pengajaran yang di berikan oleh guru ke siswa masih begitu kurang dalam menerapkan pengetahuan dan teknologi (iptek).
2. Perlu adanya penyeimbangan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer untuk semua mata pembelajaran khususnya yaitu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Mendorong peserta didik supaya mengikuti perkembangan teknologi informasi terutama dalam pembelajaran
4. Belum ada di kembangkan media pembelajaran termasuk materi renang gaya punggung dan kupu-kupu untuk peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Singaraja.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas adapun permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *web site* berorientasi *problem base learning* materi renang gaya punggung dan gaya kupu-kupu untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas adapun permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis *web site* materi renang gaya punggung dan gaya kupu-kupu berorientasi *problem base learning* untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja supaya lebih menarik ?
2. Bagaimanakah validasi ahli media pembelajaran, ahli materi pelajaran, dan ahli desain terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *web site* berorientasi *problem base learning* materi renang gaya punggung dan kupu-kupu untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis *web site* berorientasi *problem base learning* materi renang gaya punggung dan kupu-kupu untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan media pembelajaran berbasis *web site* berorientasi *problem base learning* materi renang gaya punggung dan gaya kupu-kupu untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan validasi ahli media pembelajaran, ahli materi pelajaran, dan ahli desain terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *web site* berorientasi *problem base learning* materi renang gaya punggung dan gaya kupu-kupu untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis *web site* berorientasi *problem base learning* materi renang gaya punggung dan gaya kupu-kupu untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja.