

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pembelajaran yang di ajarkan di sekolah menengah pertama dengan pendekatan pembelajaran yang berbeda dengan mata pembelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan pengembangan aspek psikomotor yang lebih ditekankan tanpa mengesampingkan aspek kognitif dan aspek efektif. Pada kenyataannya di lapangan proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya menentukan proses psikomotornya saja tetapi juga aspek kognitif dan afektif secara bersamaan. Dengan tuntutan inilah yang mengakibatkan perlunya pendekatan pembelajaran yang bisa melibatkan seluruh aspek pendidikan tersebut.

Pendidikan Jasmani menurut (Sari & Kurniawati, 2024) untuk mengembangkan kebugaran jasmani, kesehatan, dan keterampilan gerak, serta menumbuhkan rasa cinta dan sportifitas. Kurikulum Merdeka Pendidikan Jasmani dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip berpusat pada peserta didik, berorientasi pada pengembangan keterampilan hidup, merdeka belajar, holistic learning, kontekstual, berbasis proyek, berdiferensiasi, dan memanfaatkan teknologi. Implementasi Kurikulum Merdeka Pendidikan Jasmani dilakukan dengan cara mengembangkan CP dan Modul Ajar berdasarkan kebutuhan peserta didik dan konteks sekolah, melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, melaksanakan asesmen yang berkelanjutan dan autentik, dan melibatkan orang tua dan masyarakat dalam proses pembelajarannya.

Program studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi merupakan program studi yang mencetak tenaga kerja pengajar pendidikan jasmani. Dalam berbagai mata kuliah yang ditempuh secara garis besar melahirkan pengajar professional yang akan memberikan kontribusi besar untuk pendidikan di Indonesia dan hasil akhir dari program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi yaitu calon guru pendidikan jasmani di sekolah menengah yang memiliki kemampuan di bidang akademik dan profesi yang bisa di handalkan.

Renang adalah salah satu cabang olahraga perorangan dari kelompok olahraga aquatik dan orang yang menekuninya, secara fisiologis harus memiliki keterampilan tertentu, beberapa ahli menyatakan bahwa renang merupakan olahraga aquatik dengan gerakan utama lengan dan tungkai untuk menghasilkan tenaga dorong supaya tubuh secara keseluruhan bergerak dan meluncur maju. Gerakan maju ditentukan oleh anggota tubuh atas berupa gerakan ayunan lengan (stroke) dan gerakan anggota tubuh bawah berupa gerakan menendang (kick) dengan koordinasi yang tepat (Sandra arhesa, 2020)

Gaya *Crawl* merupakan gaya renang yang paling cepat dan efisien. Cocok sebagai permulaan karena mudah dilakukan seperti gaya renang anjing yang biasa digunakan anak saat pertama kali berenang, serta sedang giat – giatnya diupayakan, baik pembinaan yang menyangkut prestasi atlet maupun sebagai olahraga pendidikan disekolah sebagai realisasi dari pengajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Pelaksanaan olahraga renang sebaiknya diterapkan dengan sebaik mungkin, karena renang selain sebagai olahraga merupakan gaya paling alami untuk diajarkan dan dipelajari (Puji Rahmi, anadia, 2016).

Sewaktu mengambil nafas pada gaya *Crawl*, perenang bisa memilih untuk menoleh ke kiri atau ke kanan. Dengan gerakan ini, tidak banyak anggota tubuh yang menghambat sehingga membuat laju renang semakin cepat. Gaya ini pula yang dahulu digunakan Kapten *Webb* ketika menyebrangi Selat Inggris dan masih digolongkan sebagai gaya yang paling efektif untuk jarak jauh hingga sekarang (Sari & Kurniawati, 2024).

Materi 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 di atas, mengingat begitu pentingnya materi renang gaya *crawl* dan gaya dada 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 *website* materi renang gaya *Crawl* dan gaya dada 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 *Crawl* dan gaya dada untuk peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Singaraja.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas adapun permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *website* materi renang gaya *Crawl* dan gaya dada 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. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* materi renang gaya *crawl* dan gaya dada untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja supaya lebih istimewa ?
2. Bagaimanakah validasi ahli media pembelajaran, ahli materi pelajaran, dan ahli desain terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *website* materi renang gaya *crawl* dan gaya dada untuk peserta didik kelas VIII SMP N 6 Singaraja?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* materi renang gaya *crawl* dan gaya dada 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 *website* materi renang gaya *crawl* dan gaya dada untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan validasi ahli media pembelajaran, ahli materi pelajaran, dan ahli desain terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *website* materi renang gaya *crawl* dan gaya dada untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* materi renang gaya *crawl* dan gaya dada untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan khususnya dalam bidang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- b) Hasil pengembangan ini Dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya, untuk pemahaman yang lebih mendalam sehingga hasilnya lebih baik dan meyakinkan.
- c) Secara tidak langsung membantu pemerintah dalam mewujudkan masyarakat yang berpengetahuan dalam menghadapi era digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memperoleh media pembelajaran yang lebih variatif bagi guru dan sekolah.
- 2) Memotivasi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
- 3) Informasi ini nantinya dapat digunakan sebagai sumber untuk meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang lebih baik.

b. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan wawasan mahasiswa untuk dapat berpikir dengan kritis dan sistematis dalam menghadapi permasalahan pembelajaran yang terjadi.
- 2) Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan mahasiswa melalui praktek pembelajaran lapangan.
- 3) Menambah keterampilan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.
- 4) Menumbuh kembangkan kultur pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 5) Sebagai media untuk mengimplementasikan ilmu dan teori-teori yang telah didapatkan selama proses perkuliahan.

6) c. Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan dikembangkannya media ini peserta didik dapat belajar dan memahami materi yang diajarkan dengan mudah.
- 2) Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, khususnya materi teknik dasar renang gaya *crawl* dan gaya dada.
- 3) Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik sebagai sumber belajar mandiri.
- 4) Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

