

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Kecerdasan seorang guru atau pendidik harus sejalan dengan pendidikan formal di sekolah, karena guru akan 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). Teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah kajian atau praktek untuk pelajar membantu dalam proses belajar mengajar

menggunakan teknologi yang ada dan memadai untuk membuat suatu konsep pembelajaran (Maritsa et al., 2021). 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 informasi tentunya dapat dijadikan salah satu alat untuk meningkatkan kompetensi guru. 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. Dalam hal ini salah satu peran teknologi yang dapat digunakan sebagai bantuan untuk proses pembelajaran atau media tambahan pembelajaran adalah *website*.

Website disebut juga *site*, *situs*, *situs web* atau portal, merupakan kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah website adalah home page, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut web page, dengan kata lain *website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia. *Website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna Internet. Pengguna Internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga hal ini adalah potensi pasar yang berkembang terus (Abas, 2021) . Maka dari sumber diatas dapat disimpulkan bahwa *website* merupakan suatu kumpulan halaman-halaman informasi dalam bentuk data digital berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet.

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. Lari Jarak Pendek adalah berlari dengan kecepatan maksimal selama sejauh jarak yang ditempuh atau hingga mencapai jarak yang telah ditentukan.

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 apapun sama sekali.

Hasil pengamatan, dan wawancara kepada wali kelas V SD Negeri Kutuh, saat pembelajaran penyampaian materi pada aktivitas saat menerima pelajaran lari jarak pendek nomor lari 60 meter tergolong rendah karena terdapat beberapa kendala. Pada saat pembelajaran PJOK guru hanya memberikan media pembelajaran berupa buku dan modul pembelajaran saja. Adapun kendala yang dihadapi seperti kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional dan juga masih menggunakan metode pembelajaran yang ketinggalan zaman 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.

Sejalan dengan hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis website untuk peserta didik kelas V SD N Kutuh dikarenakan pada pendidikan sekolah dasar peserta didik hanya belajar melalui guru saja yang berlangsung didalam kelas. Pada pembelajaran tersebut bisa dikatakan kurang efektif, karena pada proses pembelajaran membutuhkan konsentrasi dan fokus terhadap apa yang akan yang dapat diterapkan serta dapat diakses dengan mudah dengan koneksi yang terhubung pada internet seperti pembelajaran melalui website. Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran

berbasis website sangat cocok pada peserta didik kelas V SD N Kutuh. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dan dimodifikasi dengan materi, gambar, dan latihan soal serta animasi agar peserta didik lebih bersemangat dan mudah mempelajari materi. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis website karena sekolah belum menggunakan web google site dan program tersebut.

Wawancara yang peneliti dapatkan bahwa media pembelajaran atau teknologi pembelajaran yang ada sudah memadai dari ketersediaan laptop, *chromebook*, dan proyektor dan dari wawancara ini juga guru dan pihak sekolah membutuhkan suatu media yang bisa dikembangkan di sekolah ini agar media dan teknologi yang ada bisa digunakan dengan baik. Guru juga sangat berharap dibuatkan media ajar baru yang belum pernah dibuat dan diterapkan di sekolah khususnya SD Negeri Kutuh. 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 V SD Negeri Kutuh, Kintamani-Bangli dalam pembelajaran olahraga, Ada beberapa tahap dalam pemilihan media yaitu pendidik harus mengetahui apa saja faktor dan kriteria di dalam pemilihan media pembelajaran, setelah mengetahui faktor dan kriterianya disitulah baru guru bisa menjalankan tips dan trik dalam pemilihan media seperti pendidik harus menyesuaikan antara jenis media dengan materi kurikulum, memilih media yang harganya relatif tidak mahal, adanya perangkat keras di sekolahan untuk

menyeimbangi buku pelajaran serta memiliki kemudahan dalam penggunaannya (Wahyuni, 2018).

Analisis kebutuhan peserta didik, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru wali kelas V, dapat diambil kesimpulan bahwa;

- 1) Peserta didik kurang dalam memahami buku paket yang diberikan di sekolah, mereka ingin belajar dengan cara baru yakni pembuatan media interaktif berbasis *website*.
- 2) Guru di SD Negeri Kutuh juga membutuhkan media interaktif berupa *website*, dilihat dari observasi yang sudah peneliti lakukan. Guru meminta agar dibuatkan media pembelajaran interaktif berupa *website*.
- 3) Pihak sekolah juga setuju dan berharap untuk dibuatkan media interaktif, agar siswa mampu lebih memahami materi yang diberikan oleh guru melalui media ini. Dengan adanya teknologi pembelajaran berupa media seperti *chromebook*, proyektor dan akses internet/wifi sekolah yang memadai sekolah menerima dan siap dengan adanya pembuatan media pembelajaran interaktif berupa *Website* untuk dikembangkan di sekolah SD Negeri Kutuh.

Berdasarkan paparan tersebut peneliti akan mengembangkan media interaktif berupa *website* materi atletik lari jarak pendek 60 meter pada peserta didik sebagai sarana bahan ajar peserta didik yang menarik serta kebutuhan peserta didik untuk menerima materi yang menarik dan menyenangkan dalam mempelajari materi-materi yang ada di media interaktif berupa *website* sehingga siswa dapat belajar lebih menyenangkan. Maka untuk menjawab kebutuhan tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul, ‘‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website* Pada Mata Pelajaran (PJOK)

Materi Atletik Lari Jarak Pendek 60 Meter Untuk Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kutuh''

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Kesulitan peserta didik di kelas muncul karena kurangnya latar belakang pengetahuan mereka.
- 2) Peserta didik tidak sepenuhnya tahu tentang dasar materi atletik lari jarak pendek pada mata pelajaran PJOK
- 3) Sekolah tidak memiliki media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran PJOK materi atletik lari jarak pendek.
- 4) Materi pada pembelajaran PJOK materi atletik lari jarak pendek memiliki banyak penjelasan yang dapat membuat peserta didik cepat bosan media pembelajaran interaktif berbasis *website* lebih efisien digunakan tetapi sekolah tidak memiliki media pembelajaran interaktif berbasis *website* tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti menyebutkan hal-hal berikut ini sebagai faktor pembatas penelitian:

- 1) Media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang dibuat hanya untuk digunakan pada pengenalan pembelajaran PJOk materi lari jarak pendek 60 meter.
- 2) Media pembelajaran interaktif berbasis *website* hanya memuat pengetahuan mengenai bidang-bidang olahraga atletik lari jarak pendek.

- 3) Media pembelajaran interaktif berbasis *website* hanya terdapat pada aplikasi yang sudah disediakan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah dan [batasan masalah maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *website* materi atletik lari jarak pendek 60 meter pada peserta didik kelas V SD Negeri Kutuh?
- 2) Bagaimanakah validitas ahli isi, ahli media dan ahli desain media pembelajaran interaktif berbasis *website* materi atletik lari jarak pendek 60 meter pada peserta didik kelas V SD Negeri Kutuh?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *website* materi atletik lari jarak pendek 60 meter pada peserta didik kelas V SD Negeri Kutuh?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang paparkan, Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *website* materi atletik lari jarak pendek 60 meter pada peserta didik kelas V SD Negeri Kutuh.
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas ahli isi, ahli media dan ahli desain media pembelajaran interaktif berbasis *website* materi atletik lari jarak pendek 60 meter pada peserta didik kelas V SD Negeri Kutuh.

- 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *website* materi atletik lari jarak pendek 60 meter pada peserta didik kelas V SD Negeri Kutuh.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari diadakan penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat 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 V SD Negeri Kutuh. 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, olahraga, dan kesehatan (PJOK), khususnya dalam pembuatan bahan pembelajaran interaktif materi lari jarak pendek peserta didik kelas V.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil pengembangan media pembelajaran interaktif *website* materi atletik lari jarak pendek dalam pembelajaran ini dapat memberikan manfaat kepada siswa, guru, kepala sekolah, dan kepada peneliti lain.

1) Kepada guru

Memberikan masukan dalam proses pembelajaran (PJOK) di sekolah khususnya materi pembelajaran atletik lari jarak pendek.

2) Kepada Siswa

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

3) Kepada kepala sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan dalam membina para guru untuk mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih variatif sesuai dengan kurikulum, kebutuhan pembelajaran, materi pembelajaran, dan karakteristik siswa.

4). Kepada peneliti lain

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

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi atletik lari jarak pendek 60 meter. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi atletik lari jarak pendek 60 meter untuk siswa sekolah dasar kelas V.

- 2) Media pembelajaran interaktif berbasis *website* terdiri dari tampilan cover depan, tampilan menu, tampilan profil, tampilan tujuan pembelajaran, tampilan materi, tampilan *quizis*, tampilan *game*.
- 3) Media pembelajaran interaktif berbasis *website* mengkombinasikan beberapa elemen seperti teks, gambar, serta video sesuai dengan materi yang diberikan.
- 4) Media pembelajaran interaktif berbasis *website* tidak hanya menyajikan teori, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, seperti kuis, video tutorial, dan simulasi gerakan.
- 5) Media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa diakhir pembelajaran yaitu dengan adanya fitur *game*.
- 6) Produk media pembelajaran interaktif berbasis *website* dikembangkan dengan bantuan perangkat lunak *canva*, *capcut*, *google sites*, *wordwall game* dan *VN* yang berisikan animasi suara yang sesuai dengan materi atletik.
- 7) Produk media ini dapat digunakan dengan cara menampilkan dengan proyektor di dalam kelas serta di *smartphone* melalui *link*, dan QR Code yang dibagikan kepada siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dilihat dari bagaimana proses pembelajaran peserta didik kelas V SD Negeri Kutuh 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 zaman 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 penyampaian materi pada aktivitas saat menerima pelajaran lari jarak pendek nomor lari 60 meter tergolong rendah karena terdapat beberapa kendala. Pada saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) lebih sering melakukan praktek di lapangan 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 V 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 mengefisienkan waktu pembelajaran yang dimana waktu pembelajaran PJOK disana terbatas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat beberapa asumsi yang meyakinkan untuk mengembangkan suatu produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif berbasis website pada mata pelajaran (PJOK) materi atletik lari jarak pendek 60 meter ini dapat digunakan oleh peserta didik kelas V SD karena media interaktif sudah menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Hal ini

berdasarkan teori gaya belajar VAK dan literatur penelitian pengembangan menurut (Ardiani, 2022).

- 2) Media pembelajaran interaktif berbasis website pada mata pelajaran (PJOK) materi atletik lari jarak pendek 60 meter ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang materi atletik lari jarak pendek serta menambah pengalaman belajar yang menarik dengan media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan *game*. Hal ini berdasarkan *The Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) dan literatur penelitian pengembangan menurut (Nisa' & Aryanti, 2023).
- 3) Media pembelajaran interaktif berbasis website pada mata pelajaran (PJOK) materi atletik lari jarak pendek 60 meter ini dapat mengatasi rasa bosan peserta didik dalam belajar karena menggunakan media interaktif perpaduan *audio visual* dan *game* yang dapat menarik perhatian dan melibatkan peserta didik secara aktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini berdasarkan teori konstruktivisme dan literatur penelitian pengembangan menurut (Ahmad Khaidir, Budi Valianto, 2021).
- 4) Media pembelajaran interaktif berbasis website pada mata pelajaran (PJOK) materi atletik lari jarak pendek 60 meter dapat akses materi kapan saja dan dimana saja sehingga bersifat fleksibel dan efektif sehingga memudahkan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri. Hal tersebut mengacu pada prinsip pembelajaran daring dan literatur penelitian pengembangan menurut (Kahfi et al., 2021).

b. Keterbatasan Pengembangan

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

- 1) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan serta karakteristik siswa di SD Negeri Kutuh. Sehingga penelitian ini hanya terbatas untuk peserta didik kelas V SD Negeri Kutuh.
- 2) Pada bagian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis *website* ini memiliki keterbatasan yaitu hanya menyajikan materi atletik lari jarak pendek 60 meter.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah serta kata-kata yang digunakan pada penelitian ini, maka dipandang perlu adanya mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

- 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 terturatur 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 olahraga 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.

