

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan alat maupun penghubung bagi manusia supaya bisa mengembangkan potensi atau kemampuan diri dengan melewati proses pembelajaran yang diperoleh. Melalui pendidikan diharapkan mampu melahirkan generasi yang memiliki kepribadian cerdas serta berkualitas sebagai penerus bangsa yang dapat mempergunakan kemajuan secara optimal (Fitri, 2021). Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang, maka dari itu semua orang berhak mendapatkan pendidikan untuk menggali atau mengembangkan kemampuan yang dimiliki sehingga dapat mencetak generasi yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, cerdas, berkualitas, kreatif dan inovatif dengan melalui proses pembelajaran yang didapatkan.

Pembelajaran adalah sebuah proses yang mana peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui pengajaran yang diperoleh dari komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Menurut Darmayasa, (2015) menyatakan bahwa setiap orang yang belajar pasti mengalami suatu perubahan sikap, yang berupa peningkatan kemampuan yang dialami oleh orang tersebut setelah mereka terlibat dalam proses belajar. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah aspek pengajaran yang sangat penting dan dibutuhkan oleh peserta didik dalam pendidikan untuk merealisasikan tujuan dari pendidikan nasional guna membentuk perilaku, kejujuran, disiplin, berkolaborasi serta dapat meningkatkan kebugaran jasmani, Kesehatan dan sistem kekebalan tubuh terhadap

penyakit (Rozi *et al.*, 2023). Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki berbagai macam materi, yang di mana tercantum di dalam buku panduan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMP kelas VIII yang terbagi ke unit-unit pembelajaran yakni, permainan net, permainan invasi, permainan lapangan, aktivitas gerak berirama, aktivitas senam, aktivitas kebugaran dan kesehatan, serta pengembangan pola hidup sehat (Muhajir & Gunawan, 2021).

Materi dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang tercantum salah satunya senam. Senam yang terdapat pada pembelajaran PJOK kelas VIII pada fase D yaitu aktivitas senam (senam lantai). Menurut Maulana *et al.*, (2020) menyatakan bahwa senam lantai adalah bagian rumpun dari senam, yang mana dikatakan senam lantai sebab saat melakukan gerakan dilakukan di matras datar. Senam lantai dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah merupakan salah satu pembelajaran yang amat penting untuk peserta didik, sebab senam lantai dalam melakukannya memerlukan keseimbangan, kelincahan, kekuatan, kesadaran serta koordinasi yang bermanfaat untuk memelihara kesehatan tubuh serta menjaga pikiran (Karim *et al.*, 2023). Senam lantai sendiri memiliki berbagai macam teknik dasar seperti sikap lilin, guling depan, guling belakang, guling lenting, meroda, *headstand*, *handstand*, *front handspring*, *back handspring*, salto depan, salto belakang, split, lompat melewati peti lompat dan loncat harimau.

Teknik dasar senam lantai yang paling umum pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yaitu guling depan dan guling belakang. Menurut Pasaribu, (2022) menyatakan bahwa gerakan guling depan dalam senam lantai merupakan gerakan menggulingkan badan ke arah depan

secara berputar, dengan perkenaan atas bagian belakang badan mulai dari pundak, punggung, pinggang serta panggul. Sedangkan guling belakang merupakan gerakan menggulingkan badan ke arah belakang secara berputar, dengan perkenaan badan bagian belakang mulai dari panggul, pinggang, punggung dan pundak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK kelas VIII di SMP Negeri 5 Singaraja terkait proses pembelajaran PJOK materi senam lantai guling depan dan guling belakang, bahwasanya metode pembelajaran yang digunakan guru menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan melakukan praktek yang dimana proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Dalam proses pembelajaran guru sudah memberikan motivasi ke peserta didik, namun peserta didik masih merasa takut dan ragu-ragu melakukan gerakan guling depan dan belakang, karena sebagian besar peserta didik kurang memiliki pemahaman. Media yang digunakan guru masih buku pelajaran PJOK atau buku paket yang membuat peserta didik kurang memahami pembelajaran. Sementara itu, penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi belum ada, dari segi fasilitas teknologi di SMP Negeri 5 Singaraja sangat memadai akan tetapi guru jarang menggunakan dan memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan observasi awal dengan penyebaran angket (kuesioner) terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang telah diisi oleh 28 peserta didik kelas VIII A di SMP Negeri 5 Singaraja memperoleh hasil yakni, metode pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah, menjelaskan materi, praktek atau demonstrasi yang membuat peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang digunakan

guru masih menggunakan buku pelajaran PJOK atau buku paket yang kurang bervariasi, kurang menarik, dan belum ada penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran PJOK materi senam lantai guling depan dan guling belakang bahwasanya peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Singaraja, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan guling depan dan guling belakang. Kesulitan ini disebabkan oleh rasa takut, ragu-ragu dan kurang percaya diri, yang muncul karena peserta didik belum memahami teknik dengan benar, serta kemampuan fisik dan teknik yang kurang. Faktor metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh terhadap kesulitan yang dialami peserta didik. Menurut Mahmudah *et al.*, (2022) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi kesulitan peserta didik dalam pembelajaran senam lantai yakni faktor kemampuan fisik, faktor ketakutan dan kurang percaya diri karena kurang memahami teknik serta kurang bersemangat, lalu faktor alat dan metode yang guru terapkan membuat peserta didik kurang memahami pembelajaran. Akibatnya peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Singaraja dalam melakukan gerakan guling depan dan belakang kurang tepat atau salah dengan temuan kesalahan pada gerakan guling depan yakni, sikap awal posisi jongkok atau berdiri yang salah, kepala tidak ditundukkan, tidak menggunakan pundak saat menyentuh matras, kemudian saat berguling salah satu tangan tidak seimbang sehingga mengguling menyamping dan kedua tangan tidak memeluk tulang kering kedua kaki. Adapun temuan kesalahan pada gerakan guling belakang yakni, sikap awal posisi jongkok atau berdiri yang salah, kepala tidak ditundukkan, lalu saat mendorong badan ke belakang posisi tangan tidak ditekuk di

samping telinga sebagai tumpuan serta kedua kaki tidak diayunkan lurus dan rapat ke belakang, kemudian salah satu tangan atau keduanya tidak membantu mendorong badan ke belakang, dan sikap akhir mendarat menggunakan lutut.

Kemampuan dan pemahaman peserta didik bergantung pada bagaimana seorang guru mengajar. Seorang guru dalam pembelajaran masih sering menggunakan metode pembelajaran yang monoton atau konvensional yang artinya peserta didik sekedar diberikan cara dan menerima materi melalui pengajaran ceramah atau pembelajaran berpusat pada pengajar, serta kurangnya keaktifan peserta didik dengan diskusi ataupun analisis. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan cenderung membosankan yang berdampak ke pemahaman, kemampuan serta hasil belajar peserta didik (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Disinilah guru berperan penting, terutama dalam menerapkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menjadikan proses pembelajaran aktif dan menarik. Menurut Wulandari *et al.*, (2023) menyatakan bahwa peranan seorang guru memang sewajibnya mengetahui manfaat dan fungsi dari media pembelajaran, jika proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan monoton, kurang efektif, dan peserta didik kurang tertarik atau bosan. Untuk itu guru sewajibnya menggunakan media pembelajaran, bukan saja menggunakan tapi media tersebut harus tepat serta dapat membantu proses pembelajaran. Menurut Lesmana *et al.*, (2013) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan senang yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Wulandari & Nisrina, (2020) menyatakan bahwa seorang guru mesti menerapkan

media pembelajaran yang tepat, bermanfaat, bermakna, serta berdampak pada keberhasilan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman belajar peserta didik, dengan cara guru harus melakukan pembaharuan media pembelajaran yang diterapkan, terlebih lagi guru pada zaman sekarang wajib memiliki karakter kreatif dan inovatif terutama memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website*. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah alat presentasi yang berisi *hypermedia*, *multimedia*, *hypertext*, atau mempergunakan televisi cerdas maupun *website*, dalam media pembelajaran interaktif mempunyai bermacam kelebihan di banding media pembelajaran biasa seperti interaksi atau komunikasi dari dua arah serta informasi yang diberikan berbentuk gambar, suara, video yang dapat menarik minat belajar (Putra & Salsabila, 2021). Media pembelajaran interaktif memiliki manfaat mulai dari mempermudah dan membantu guru dalam proses pembelajaran, membuat peserta didik lebih senang, aktif, bersemangat serta dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Indartiwi *et al.*, 2020). Adapun *website* atau situs *web* merupakan halaman yang berkumpul dalam domain yang memuat bermacam jenis informasi seperti teks, gambar, video, ilustrasi dengan bermacam tujuan, yang dapat di akses dan di baca lewat mesin pencari oleh pengguna internet (Immanuel Rui Costa, 2022). Dalam media pembelajaran berbasis *website* di pergunakan pada aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan *software* atau perangkat lunak dengan *web* yang didalamnya mencakup pembelajaran mulai dari judul pembelajaran, materi, video serta soal evaluasi (Yunita & Aris Susanto, 2020). Adapun keunggulan dari media pembelajaran berbasis *website*

yakni, mudah dalam menggunakannya, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sebab memiliki desain menarik, lalu mampu diakses dimana saja dan kapan saja, serta adanya *multimedia* dalam materi sehingga materi yang disajikan dalam *website* menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021).

Hal ini dikuatkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Salsabila & Aslam, (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Google Sites Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini yang menunjukkan hasil dari validator ahli materi mendapatkan nilai persentase yaitu 79% “layak”, lalu hasil dari validator ahli media mendapatkan nilai persentase yaitu 81% “sangat layak”. Adapun hasil respon guru terhadap media mendapatkan hasil yaitu 96% “sangat layak”, hasil respon peserta didik terhadap media mendapatkan hasil yaitu 92% “sangat layak”. Berdasarkan perolehan data yang didapatkan terhadap media pembelajaran, jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Web* Google Sites pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar layak diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Tambunan *et al.*, (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website* (Google Sites) pada Materi Fungsi Di SMA Negeri 15 Medan”. Hasil dari penelitian ini yang menunjukkan hasil dari, (1) Validasi menunjukkan hasil “valid” dengan kategori “sangat baik” dari hasil ahli materi yang mendapatkan 4,37 “valid” serta hasil ahli media yang mendapatkan 4,35 “valid”. (2) Kepraktisan menunjukkan hasil “praktis” dengan kategori “sangat baik” dari hasil guru yang mendapatkan 4,8 “praktis”, dan dari hasil peserta didik melalui uji coba kelompok kecil yang mendapatkan 4,38 “praktis”, serta uji coba

kelompok besar yang mendapatkan 4,44 “praktis”. (3) Keefektifan media pembelajaran dengan hasil tes didapatkan ketuntasan peserta didik dengan persentase hasil 80% “efektif”, serta hasil kuesioner respon positif peserta didik dengan persentase hasil 91.9% “efektif”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diketahui maka peneliti mengajukan judul penelitian yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website* Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Senam Lantai Guling Depan Dan Belakang Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat didefinisikan dalam beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, dan demonstrasi yang membuat peserta didik kurang antusias.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan kurang bervariasi sehingga kurang menarik bagi peserta didik.
3. Kurangnya pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran PJOK pada materi senam lantai guling depan dan guling belakang.
4. Kurangnya memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada sebagai media dalam proses pembelajaran.
5. Belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis *website* dalam pembelajaran PJOK pada materi senam lantai guling depan dan guling belakang.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yang dapat diuraikan peneliti sebagai berikut:

1. Subjek peneliti pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik kelas VIII mata pelajaran PJOK materi senam lantai di SMP Negeri 5 Singaraja.
2. Produk yang dikembangkan adalah materi senam lantai yaitu guling depan dan guling belakang berbasis *website*.
3. Peneliti terbatas untuk meningkatkan pada proses pembelajaran khususnya materi guling depan dan guling belakang dalam senam lantai berbasis *website*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran PJOK materi senam lantai guling depan dan guling belakang untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja?
2. Bagaimanakah validasi media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran PJOK materi senam lantai guling depan dan guling belakang untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja dengan uji ahli isi/materi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, serta uji coba kelompok besar?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran PJOK materi senam lantai guling depan dan guling belakang untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran PJOK materi senam lantai guling depan dan guling belakang untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja.
2. Mengetahui validasi media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran PJOK materi senam lantai guling depan dan guling belakang untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja dengan uji ahli isi/materi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, serta uji coba kelompok besar.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran PJOK materi senam lantai guling depan dan guling belakang untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya teori dan informasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran PJOK materi senam lantai guling depan dan guling belakang untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja.

b. Secara Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan kemampuan belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada materi senam lantai guling depan dan guling belakang.

2) Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman menghadapi situasi maupun kondisi yang ada pada proses pembelajaran dan peneliti dapat menemukan pemecahan masalah mengatasi tantangan yang muncul serta dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada proses pembelajaran yang inovatif dan bervariasi.

3) Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dapat menambah referensi guru dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi serta dapat memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada dengan media tersebut, sehingga dapat meningkatkan minat belajar, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran.

4) Bagi Sekolah

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dapat menjadi inovasi dalam pengembangan media pembelajaran lainnya di sekolah, serta dapat memaksimalkan penggunaan fasilitas teknologi yang ada sebagai media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.