

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

Teknologi informasi telah menjadi aspek penting kehidupan manusia dalam revolusi industri kelima, yang sering dikenal sebagai revolusi industri 5.0. Pemanfaatan daya pemrosesan data tanpa batas, telah menjadikan segalanya tanpa batas berkat kemajuan pesat dalam teknologi digital dan internet, yang menjadi dasar mobilitas dan konektivitas manusia dengan mesin. Tidak lupa pula kondisi Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekarang menghadapi tantangan dalam teknologi yang terus menerus, sehingga diperlukan inovasi dan integrasi teknologi yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan partisipasi peserta didik. Kondisi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Kecamatan Muncar masih memerlukan kemajuan teknologi, terutama dalam upaya memaksimalkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, dimana teknologi dapat menjadi alat krusial untuk memberikan pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan dinamis kepada peserta didik.

Sistem pembelajaran yang diminati peserta didik sudah mulai berubah yaitu menggunakan teknologi dan interaktif dengan memberikan kesan menyenangkan tapi tidak melupakan esensi dari belajar itu sendiri. Banyak institusi Pendidikan beralih ke pembelajaran luring dan meninggalkan pembelajaran daring yang mengandalkan platform digital untuk menyampaikan materi. Di satu sisi, hal ini dapat membuka akses belajar yang lebih luas dan fleksibel, namun disisi lain, tantangan berupa keterbatasan akses internet, serta kesulitan menjaga motivasi belajar menjadi masalah. Salah satu contoh konkret adalah dalam pembelajaran materi gerak fundamental, yang meliputi keterampilan dasar seperti berjalan, berlari, melompat dan berbagai gerakan lainnya yang memerlukan pemahaman dan penguasaan yang tepat. Sekolah dasar (SD) harus mengajarkan gerak dasar fundamental seperti jalan, lari, dan lompat. Selain gerak

dasar non-fundamental, gerak dasar manipulatif juga harus diajarkan. Gerakan manipulatif adalah salah satu gerakan dasar yang harus dipelajari anak-anak. Gerakan-gerakan ini, yang sebagian besar melibatkan tangan dan kaki, merupakan komponen keterampilan manipulatif, yang mengacu pada kemampuan seseorang untuk melakukan tugas dengan bekerja menggunakan benda. Gerakan manipulatif dapat diklasifikasikan sebagai menerima (seperti menangkap) atau mendorong (seperti melempar, menendang, dan memukul). menurut (Imani et al., 2020) memberikan anak-anak permainan yang diadaptasi yang dapat diartikan sebagai penyesuaian permainan dan menyederhanakan taktik permainan tradisional agar sesuai dengan kebutuhan mereka adalah salah satu dari banyak strategi untuk membantu mereka memperoleh keterampilan motorik manipulatif dasar. Hal ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan manipulatif mereka.

Gerakan dasar sangat penting dalam latihan olahraga, terutama untuk olahraga seperti lompat tinggi, lompat jauh, lari, dan olahraga lain yang dapat dipasangkan dengan peralatan dan memerlukan perubahan posisi atau pusat gravitasi. Para peserta didik sekolah dasar sering mengalami kesulitan atau kesulitan saat belajar olahraga yang membutuhkan keterampilan gerak dasar. Di sekolah dasar dan lembaga pendidikan lainnya, kelas pendidikan jasmani biasanya berpusat pada aktivitas langsung atau penggunaan peralatan. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar menghadapi kendala atau kesulitan dalam pembelajaran keterampilan tersebut. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kemampuan gerak fundamental seseorang berkembang pada masa kanak-kanak, sehingga pembelajaran olahraga tidak dapat diterapkan sepenuhnya.

Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap gerak fundamental ini, penggunaan alat bantu digital seperti *Articulate Storyline* dapat menjadi Solusi inovatif. *Articulate Storyline* memungkinkan pembuatan konten pembelajaran interaktif yang dapat menyajikan simulasi, animasi dan modul evaluasi yang dinamis, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep gerak melalui teori, tetapi juga melalui visualisasi yang mendekati pengalaman nyata. Melalui integritas teknologi ini, diharapkan pembelajaran pendidikan

jasmani olahraga dan kesehatan dapat lebih *responsive* terhadap kebutuhan generasi digital saat ini, sekaligus meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Sehingga menurut (Jais & Amri, 2021) membantu guru menyampaikan materi dan memudahkan siswa memahami apa yang mereka pelajari, karena dapat membantu siswa fokus belajar sehingga mereka dapat beradaptasi secara bebas dan cerdas, baik di dalam maupun di luar kelas. Untuk memberikan siswa akses ke informasi dari berbagai sumber atau referensi yang relevan dengan pokok bahasan, materi ini juga menyajikan konsep-konsep penting.

Dengan perkembangan teknologi sekarang, adanya penurunan keterampilan gerak fundamental pada anak-anak yang membuat peningkatan kecanduan terhadap permainan video, dimana paparan berlebihan terhadap game digital berdampak negatif pada perkembangan fisik, mengurangi aktivitas fisik yang esensial, serta berkontribusi pada penurunan kemampuan gerak fundamental yang seharusnya berkembang secara optimal melalui interaksi dengan lingkungan fisik yang aktif menurut (Fajar et al., 2024). Media pembelajaran yang digunakan dalam kelas juga kurang variatif, menurut peneliti. Media saat ini hanya berisi buku pedoman dan gerakan fundamental. Dengan adanya berbagai permasalahan dan fenomena yang telah disebutkan di atas, seperti semakin pesatnya kemajuan teknologi, semakin menurunnya popularitas olahraga, minimnya bahan ajar gerak dasar, atau minimnya media yang menyebabkan berkurangnya kegiatan pembelajaran interaktif, maka dianggap penting untuk membuat bahan ajar interaktif menggunakan teknologi mutakhir.

Keterampilan belajar akan ditingkatkan dengan menggunakan media yang tepat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Stit & Nusantara, 2020) Media adalah alat bantu apa pun yang dapat digunakan oleh semua penyalur pesan untuk mencapai tujuan pengajaran, karena kata "media" berasal dari bahasa Latin dan berarti "medium". Tujuan pembelajaran dalam hal ini adalah meningkatkan keterampilan dasar gerakan fundamental. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu meningkatkan keterampilan dasar gerakan fundamental.

Media adalah alat bantu apa pun yang dapat digunakan oleh semua penyalur pesan untuk mencapai tujuan pengajaran, karena kata "media" berasal dari bahasa latin dan berarti "medium", yang berarti perantara atau pengantar. Tujuan pembelajaran dalam hal ini adalah meningkatkan keterampilan dasar gerakan fundamental. Oleh karena itu, diperlukan media yang bisa membantu meningkatkan keterampilan dasar gerakan fundamental.

Jenjang sekolah dasar yang diajarkan pada elemen keterampilan gerak di fase C (kelas V dan VI), salah satunya adalah materi gerak fundamental. Dalam sistem pendidikan di Indonesia, terdapat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/Kr/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. Melalui permainan dan olah raga, senam, latihan gerak ritmik, serta permainan dan olah raga air (bersyarat), anak dapat menunjukkan kemampuannya dalam melakukan variasi berbagai latihan pola gerak dasar dan keterampilan Gerak.

Mengangkat tubuh atau melompat adalah contoh keterampilan gerak dasar fundamental yang digunakan untuk memindahkan seseorang dari satu lokasi ke lokasi lain (Muslihin, 2018). Di antara gerakan dasar fundamental ini adalah kemampuan motorik kasar, yang memungkinkan anak melakukan gerakan dasar termasuk berlari, merangkak, berjalan, memanjat, meluncur, menyentak, melompat, dan berguling (Simahate & Munip, 2020). Gerakan fundamental dan manipulatif sering diterapkan oleh manusia pada kehidupannya sehari-hari. Gerakan ini dapat membuat unsur kegembiraan dan karakter tertentu seperti kegigihan, semangat berlomba dan karakter lainnya. Gerak fundamental juga sering dilakukan anak-anak saat bermain dan bisa dimodifikasi dengan banyak cara agar lebih menarik sehingga harapannya bisa lebih mudah menerapkan dan memahaminya. Akibatnya, siswa mungkin tidak sepenuhnya memahami pelajaran. Pada tahap ini, mayoritas siswa lebih menyukai metode pembelajaran dengan komponen permainan yang lebih banyak. Permainan adalah kompetisi di mana para peserta berinteraksi satu sama lain berdasarkan aturan untuk mencapai

tujuan yang telah ditentukan (Wati, 2021). Gerakan fundamental seringkali menjadi sesuatu yang sangat membosankan. Kemasan baru dari kegiatan dan permainan yang menarik dan menghibur diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Tanpa itu, pembelajaran atletik tidak dapat berkembang. Bahkan anak-anak menjadi kurang senang dengan kegiatan atletik. fundamental adalah gerakan olahraga yang sering dilakukan anak-anak saat bermain dan bisa dimodifikasi dengan banyak cara agar lebih menarik sehingga harapannya bisa lebih mudah menerapkan dan memahaminya. Kemudian, dalam permainan pertumbuhan fisik, keterampilan bergerak anak akan ditentukan secara tidak langsung. Ketika anak merasa tidak mampu, mereka akan langsung menyadari persepsi diri mereka sendiri dan orang lain. Jika anak kurang mampu mengembangkan keterampilan gerak manipulatif mereka, seperti menendang, memukul, atau menangkap bola, mereka akan cepat menyadari bahwa mereka tidak mampu mengikuti permainan terlebih dahulu menurut (Imani et al., 2020b).

Akibatnya, siswa mungkin tidak sepenuhnya memahami pelajaran. Mayoritas anak pada tahap ini lebih menyukai strategi pembelajaran yang mencakup lebih banyak komponen permainan. Dalam suatu permainan, pemain bersaing dengan lainnya dan mematuhi aturan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Wati, 2021). Adanya variasi- variasi permainan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan, apalagi permainannya dikemas mengikuti perkembangan teknologi.

Peserta didik merasa tidak tertarik pada pelajaran dan tidak memperhatikan dan memahami apa yang disampaikan guru, semangat mereka akan menurun bahkan jika mereka mengikuti proses belajar yang tidak diminatinya (Simbolon & Hendrawan, 2022). Teknologi dapat diperoleh dan dimanfaatkan untuk tugas sehari-hari seiring berjalannya waktu dan semakin maju.

Sumber belajar yang efektif dapat sangat membantu guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan meningkatkan semangat belajar siswa. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang menggabungkan berbagai jenis permainan untuk membuat permainan lebih menarik dalam proses pembelajaran

dan dapat menampung teks, gambar, grafik, dan audio, antara lain. *Articulate Storyline* termasuk dalam multimedia interaktif. Media, menurut Kurniawan (2019), mengintegrasikan berbagai media (jenis file) untuk mengirimkan informasi atau pesan dari pengirim ke tujuan, termasuk teks, foto, audio, dan interaksi.

Kenyataannya bahwa guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan jarang menerapkan aplikasi untuk mendukung pembelajaran secara keseluruhan, yang mengakibatkan peserta didik menjadi bosan dan tidak memiliki daya tarik khusus untuk melakukan apa yang diajarkan. Aplikasi dalam pembelajaran sekarang sudah biasa di era modern. Menggunakan aplikasi akan membuat pembelajaran olahraga, olahraga, dan kesehatan lebih menyenangkan dan menarik bagi guru dan peserta didik.

Beberapa anggota Kelompok Kerja Guru (KKG) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Kecamatan Muncar, Kota Banyuwangi, menjadi subjek rencana analisis kebutuhan penulis, terlebih dahulu penulis akan menyebarkan angket melalui formulir Google untuk mengetahui seberapa antusias guru dan peserta didik terhadap pembelajaran gerak fundamental melalui permainan. Selain itu, untuk mengetahui apakah aplikasi digunakan dalam proses pembelajaran. Serta setuju atau tidaknya apabila diadakannya penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Permainan Gerak Fundamental yang Dikemas Dalam *Articulate Storyline* untuk Sekolah Dasar Kelas V dan VI di Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi. Setelah itu akan adanya tambahan hasil wawancara yang dilakukan kepada ketua kelompok kerja guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Sekolah Dasar Kecamatan Muncar untuk mengetahui media proses pembelajaran yang sudah digunakan.

Peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran gerak fundamental yang mengartikulasikan cerita pada pembelajaran gerak dasar fundamental di sekolah dasar kelas V dan VI di Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi. Penelitian sejenis ini disebut sebagai "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Berbasis Android Dalam

Pembelajaran Atletik Nomor Lari Jarak Pendek" (Hariyanto, 2020). Dalam penelitian ini, subjek yang dipelajari adalah pembelajaran gerak dasar fundamental.

Aplikasi Athletic Smart Apps adalah aplikasi yang dibuat selama penelitian ini. Penulis akan menggunakan alat Articulate Storyline dalam penelitian yang dilakukannya. Selain itu, aplikasi yang dirancang hanya berisi konten atletik. Variasi permainan gerakan dasar juga akan dibuat sebagai bagian dari penelitian yang direncanakan oleh penulis. Penelitian yang serupa yaitu Kumalasari (2018) yang berjudul "Pengembangan Variasi Permainan Materi Gerak Fundamental Lari pada Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk Peserta didik Kelas IV SDN Mulyorejo 3 Malang", menyatakan bahwa dibutuhkan variasi dan media yang tepat dalam pembelajaran gerak fundamental. Namun, pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi, berbeda halnya dengan tesis diatas yang menggunakan buku sebagai medianya. Menurut penulis, media buku bukanlah cara terbaik untuk membuat siswa tertarik mempelajari olahraga, kesehatan, dan pendidikan jasmani. Ketika teks, musik, video, dan grafik digabungkan menjadi satu komponen aplikasi siswa akan lebih terlibat, dengan minat yang baik diharapkan adanya pembelajaran yang efektif dan bisa berdampak pada hasil serta praktik yang dilakukan peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi sesuai dengan latar belakang di atas, yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Guru masih mengalami keterbatasan dalam ketersediaan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk menyampaikan materi gerak fundamental secara efektif
- 1.2.2 Minimnya variasi dalam sumber belajar menjadi kendala dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan efektif

1.2.3 Peserta didik menunjukkan antusiasme yang rendah dalam pembelajaran gerak fundamental meskipun telah melibatkan unsur permainan

1.2.4 Belum pernah guru yang menggunakan aplikasi Articulate Storyline dalam proses pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1.3.1 Memfokuskan pada penggunaan aplikasi articulate storyline variasi pembelajaran gerak fundamental untuk kelas V dan VI yang lebih terfokus dalam gerak lokomotor dan manipulatif.

1.3.2 Penelitian ini dibatasi pada tahap pengembangan awal produk, sehingga belum mencakup pelaksanaan Menggunakan diskusi kelompok terfokus (FGD) untuk mengumpulkan data kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh masukan mendalam dari pengguna maupun ahli terkait kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Masalah dapat dinyatakan sebagai berikut berdasarkan temuan proses identifikasi masalah yang disebutkan di atas.

1.4.1 Bagaimanakah validitas perangkat pembelajaran fundamental berbasis *articulate storyline* pada sekolah dasar?

1.4.2 Bagaimanakah kepraktisan perangkat pembelajaran fundamental berbasis *articulate storyline* pada sekolah dasar?

1.4.3 Bagaimanakah efektivitas perangkat pembelajaran fundamental berbasis *articulate storyline* pada sekolah dasar?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut. Untuk mengetahui rancang bangun perangkat pembelajaran gerak fundamental *articulate storyline* pada sekolah dasar. Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah.

- a. Untuk mengetahui validitas perangkat pembelajaran gerak fundamental *articulate storyline*
- b. Untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran gerak fundamental *articulate storyline*
- c. Untuk mengetahui efektivitas perangkat pembelajaran gerak fundamental *articulate storyline*

1.5.2 Manfaat Penelitian

Analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa terdapat kekurangan materi pembelajaran yang sesuai dan menarik yang dapat digunakan selama pembelajaran, sehingga sangat penting untuk melakukan penelitian dan membuat materi pembelajaran untuk variasi permainan gerak dasar bagi kelompok kerja guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sekolah dasar. Hasil penelitian dan pengembangan berupa aplikasi ini diharapkan bermanfaat bagi:

- a. Bagi Pendidik

Pendidik dapat memberikan variasi permainan gerak fundamental melalui aplikasi yang disampaikan kepada peserta didik kelas V dan VI.

- b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Dengan berbagai kegiatan yang menarik dan menyenangkan, siswa dapat mempelajari gerakan dasar fundamental dan mengembangkan minat dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

- c. Bagi Peneliti lain yang akan Melakukan Penelitian Sejenis

Penelitian dan pengembangan variasi permainan gerak fundamental berupa aplikasi ini dapat dijadikan landasan untuk melakukan penelitian dan pengembangan selanjutnya.

d. Bagi Dinas Pendidikan

al ini dapat diperhitungkan saat merumuskan peraturan dan digunakan sebagai panduan untuk meningkatkan peraturan sekolah terbuka.

