BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu faktor pendorong yang meningkatkan mutu sumber daya manusia di Indonesia. Melalui pendidikan bangsa ini juga bisa menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan kompetitif, sehingga dapat bersaing dengan negara-negara maju di dunia. Peningkatan sumber daya manusia dalam dunia pendidikan dapat dicapai melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan penyampaian informasi dan sumber informasi kepada audiens dalam rangka mencapai suatu tujuan. Pencapaian tujuan ini dilakukan dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran. "Komponen-komponen pembelajaran antara lain yaitu tujuan pembelajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media, sumber belajar, dan evaluasi" (Sadiman,dkk, 2005: 12). Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi memberikan berbagai terobosan baru bagi dunia pendidikan, seperti diciptakannya media penunjang pembelajaran dalam bentuk digital. Fungsi utama dari media penunjang tersebut adalah untuk mengefisienkan pengolahan data, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan dimana terjadinya penyampaian materi pembelajaran dari seorang tenaga pendidik kepada peserta didik.

Kenyataannya di sekolah, kecenderungan rendahnya motivasi dalam diri peserta didik untuk berprestasi menjadi salah satu kendala dalam pendidikan, sehingga diperlukan solusi efektif untuk memecahkan masalah tersebut. Salah satu komponen penting untuk menunjang proses pembelajaran adalah media pembelajaran. "Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar" (Arsyad,2009: 3). Media juga dapat diartikan dengan segala sesuatu yang dapat dirasakan oleh indera dan berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

Menurut Daryanto, (2015:4) "media pembelajaran merupakansarana perantara dalam proses pembelajaran".Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, informasi, motivasi belajar peserta didik dan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu (Arsyad, 2009: 25), sehingga penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Keberadaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga peserta didik dapat meragsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian dari peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi awal dapat dilihat dari data aktivitas belajar yang diperoleh peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Seririt tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah peserta didik sebanyak 200 orang, yang terdiri dari kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, dan VII F. Aktivitas saat menerima pelajaran bolabasket tergolong rendah karena terdapat beberapa masalah seperti model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional/lama. Model pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian pembelajarannya masih

mengandalkan ceramah. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya proses pembelajaran pada PJOK, yaitu: (a) pada kegiatan *visual,* masih banyak peserta didik yang tidak mengamati penjelasan yang diberiakan dari guru dan temannya dalam mendemonstrasikan pada saat pembelajaran bolabasket, hal tersebut dikarenakan peserta didik yang berada di barisan belakang kesulitan dalam memperhatikan penjelasan dari guru. (b) pada kegiatan lisan, tidak ada interaksi/komunikasi dari peserta didik untuk mengajukan pertanyaan,hal tersebut dikarenakan tidak ada pengelompokan dalam peserta didik, jadi peserta didik kurang dalam berdiskusi atau dalam mengajukan pertanyaan. (c) pada kegiatan *audio,* masih banyak peserta didik yang tidak mendengarkan apa yang disampaikan guru, mereka lebih suka bercanda dengan temannya, (d) pada kegiatan mental, masih banyak peserta didik yang tidak mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran bolabasket, dan (e) pada kegiatan emosional, masih banyak peserta didik yang kurang tenang dan berani dalam melakukan proses pembelajaran bolabasket.

Pemilihan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari peneliti sebelumnya, diantaranya oleh: (1) Penelitian I Gede Suwiwa (2014) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Pencak Silat“ hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi bahan ajar ditinjau dari aspek isi adalah sangat baik dengan persentase 100%, aspek media isi adalah sangat baik dengan persentase 100%, aspek media komputer adalah baik dengan persentase 79.45%, aspek desain pembelajaran adalah baik dengan persentase 87%. Hasil uji perorangan adalah sangat baik dengan persentase 94,3%, hasil uji kelompok kecil

adalah sangat baik dengan persentase 91,4%, hasil uji lapangan sangat baik dengan persentase 94%, dan hasil uji dosen mata kuliah adalah sangat baik dengan persentase 90,8%. Hasil Uji-t menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 kurang dari signifikansi yang ditetapkan 0,05. (2) Guntur Rollies Maulana (2016) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Pola Hidup Sehatpada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani OlahragadanKesehatan" Hasilvalidasi multimedia interaktif dari: 1) uji ahli isi berada pada nilai 95% (sangat baik); 2) uji ahlidesain pembelajaran pada nilai 90% (sangat baik); 3) uji ahli media pembelajaran pada nilai 81,6%(baik); 4) uji coba perorangan pada nilai 91,95% (sangat baik); 5) uji kelompok kecil pada nilai90,05 (sangat baik); 6) uji cobakelompok besarberada pada nilai 85,53% (baik). (3) Itqan Kunara Profilian (2017) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Atletik Lempar Cakrampada MataPelajaran Pendidikan Jasmani Olahragadan Kesehatan" hasil validasi multimedia interaktif dari: 1) uji ahli isi berada pada nilai 93% (sangat baik); 2) uji ahli desain pembelajaran pada nilai 86% (baik); 3) uji ahli media pembelajaran pada nilai 95% (Sangat baik); 4) uji coba perorangan pada nilai 89,5% (baik); 5) uji kelompok kecil pada nilai 89 (baik); 6) uji coba kelompok besar berada pada nilai 90% (Sangat baik).

Tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien, sehingga peserta didik lebih mudah menyerap materi pembalajaran. Selain itu, media dapat digunakan di luar jam pelajaran mengingat keterbatasan jam pelajaran.

Multimedia interaktif merupakan media yang telah ada dan perludikembangkan di SMP saat ini.Media ini menggabungkan antarakomponen-komponen yang terdiri atas teks, grafik, animasi, suara, dan video yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran (Priyanto, 2009:2).Penyajian materi pelajaran pada pokok bahasan dengan penggunaan multimedia interaktif, diharapkan agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan.Selain itu, dengan adanya media ini peserta didik dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar, sehingga tujuan utamanya adalah dapat mengatasi keterbatasan media di SMP saat ini. Pembuatan laporan penelitian ini digagas dari sebuah penelitian yang berjudul "**Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bolabasket pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Seririt**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran kurang inovatif dan kreatif, karena guru kurang menggunakan media dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik kurang antusias mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya kurang baik dan peserta didik juga kurang dalam berdiskusi dalam pembelajaran.
3. Sarana dan prasarana olahraga yang masih terbatas.
4. Kurangnya sarana media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan dalam dunia

pendidikan sangat banyak, demikian juga permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini. Kompleksnya permasalahan dalam dunia pendidikan, maka dalam penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Pembatasan masalah sangat diperlukan mengingat luasnya masalah yang telah dijabarkan diidentifikasi masalah. Maka, peneliti membatasi penelitian ini tentang pengembangan multimedia interaktifdalam pembelajaran dengan model ADDIE pada pembelajaran bola besar kelas VII SMP Negeri 2 Seririt.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti dapat menarik rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran bolabasket pada kelas VII SMP Negeri 2 Seririt?
2. Bagaimana tanggapan ahli kependidikan terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi pembelajaran bolabasket pada kelas VII SMP Negeri 2 Seririt?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan pada pembelajaran bolabasket terhadap pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran bolabasket pada kelas VII SMP Negeri 2 Seririt.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan ahli kependidikan terhadap multimedia interaktif dalam pembelaran bolabasket pada kelas VII SMP Negeri 2 Seririt.
3. Untuk mendeskripsikan tanggapan peserta didik dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan terhadap pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran bolabasket pada kelas VII SMP Negeri 2 Seririt.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkokoh teori pengembangan khususnya tentang model pengembangan ADDIE.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Peserta Didik

   Penelitian ini secara tidak langsung memberikan manfaat yang positif danpengalaman langsung bagi peserta didik, karena dengan penggunaan multimedia interaktif peserta didikakan lebih termotivasi dan mengikuti pelajaran sehingga pemahaman mereka mengenai materi pelajaran akan semakin bertambah khususnya pembelajaran PJOK.

   b. Bagi Guru

Hasil penelitian berupa multimedia interaktif dapat dijadikan salah satu media alternatif untuk membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi dalam pembelajaran PJOK.

c. Bagi Sekolah

Multimedia interaktif ini dapat memperkaya koleksi media pembelajaran yang ada disekolah, sehingga sekolah dapat menggunakan berbagai jenis media pendidikan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi peneliti lain untuk mengembangkan multimedia interaktif dengan lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik pengguna media yang dituju dan dapat mengeksperimenkan penelitian ini agar diketahui keefetifannya untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

1.7 Implikasi Penelitian

Implikasi dari pengembangan media pembelajaran mata pelajaran PJOK yang berupa CD Multimedia Interaktif adalah sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi untuk mempelajari bahan atau materi pelajaran PJOK.
2. Isi pelajaran dalam multimedia ditata dan diorganisasikan berdasarkan teori-teori desain pesan pembelajaran akan dapat memudahkan peserta didik belajar.

3. Multimedia pembelajaran yang berupa multimedia interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih sistematis dan materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

1.8 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk adalah uraian yang terperinci mengenai persyaratan kinerja (*performance*), dalam penelitian pengembangan ini, adapun spesifikasi produk pengembangannya yaitu sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran interaktif ini didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar bergerak (video), audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada peseta didik untuk belajar lewat sajian materi secara audio visual.
2. Multimedia pembelajaran interaktif yang berbasis *macromedia flash* 8 ini mudah dalam penggunaannya karena pada *runirunning* program sudah *autorun* sehingga pengguna dari multimedia interaktif ini tidak perlu untuk menginstal *software Adobe Macromedia Flash* 8.
3. Produk ini berisikan materi tentang teknik dasar bolabasket. Materi ini terdapat pada mata pelajaran PJOKSMP Negeri 2 Seririt kelasVII. Media ini mencakup 6 (enam) menu utama yang terdiri atas (1) Petunjuk Media, (2) Garis Besar Isi Media (GBIM), (3) KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar), (4) Materi, (5) Evaluasi dan (6) Pengembangan.
4. Multimedia pembelajaran interaktif ini juga menggunakan beberapa tombol navigasi seperti *next, back* dan *back to home*. Multimedia ini dikemas dalam

bentuk CD (*Compact Disc*) sehingga pengguna bisa melakukan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu dengan menggunakan leptop atau computer, akan tetapi masih belum bisa digunakan untuk android atau handphone.

1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan untuk menghasilkan suatu produk yang digunakan untuk menjembatani antara penelitian dan praktek pendidikan.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga menciptakan suatu kondisi yang merangsang peserta didik untuk belajar dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru.
3. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dan mensinergikan elemen, yaitu teks,grafis,foto, video, animasi, musik, dan narasi yang saling terhubung dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioprasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya yang memungkinkan pemakai melakukan interaksi dan komunikasi.
4. Kelayakan adalah serangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta hasil uji coba produk pada peserta didik yang

meliputi aspek pembelajaran, aspek isi/materi, aspek tampilan, dan aspek teknis.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA