

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana membentuk kepribadian manusia dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari guru kepada siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Majunya teknologi saat ini dapat mempengaruhi bidang pendidikan. Pendidikan pada era teknologi saat ini mengharuskan para guru dapat mengoperasikan komputer/laptop dan melakukan inovasi agar dapat memberikan suasana baru dalam lingkungan belajar. Pendidikan haruslah benar-benar bisa dijadikan pondasi agar pemanfaatan teknologi dapat diterapkan secara efektif oleh guru sebagai penyalur pendidikan, karena pendidikan merupakan pintu gerbang bagi siapapun untuk menerima ilmu dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia agar lebih berkualitas (Haryanto, 2015).

Upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dilakukan secara terus menerus terlihat pada beberapa kali perubahan pada kurikulum. Upaya pemerintah yang lain terlihat pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang ini mampu menjamin peningkatan mutu pendidikan saat ini, salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan guru di lingkungan belajar.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Melalui Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 tersebut, dalam pembelajaran diharapkan pendidik dapat menggunakan metode maupun media yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana menyenangkan, menarik, dan interaktif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan berfikir, karakteristik dan kondisi belajar siswa. Kondisi ini juga sangat diperlukan pada pendidikan jasmani olahraga kesehatan di SMA.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia media, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, dan diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan multimedia.

Dalam era globalisasi saat ini, pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus dapat dilakukan secara efisien dan efektif. Bila hal ini tidak dilakukan, ketinggalan kita dengan negara lain akan semakin jauh.

Kecenderungan baru (*trend*) teknologi dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan seharusnya kita cermati, sesuai dengan tekad dan kemampuan kita bersama. Pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) cenderung berubah menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). Pengorganisasian kelas yang semula bersifat klasikal berubah menjadi kelompok, bahkan individual. Buku ajar yang semula berisi seluruh konsep cenderung berubah menjadi buku ajar yang berisi satu konsep dalam bentuk paket-paket belajar. Media pembelajaran yang semula berupa media konvensional cenderung berubah menjadi media elektronik.

Pengajaran konvensional memiliki kelemahan utama yaitu pengajaran terpusat pada guru. Guru memegang kendali penuh dalam proses pengajaran, sementara peserta didik hanya objek pembelajaran. Siswa hanya objek pembelajaran maka proses belajar peserta didik tidak maksimal. Peserta didik tidak mendapatkan kesempatan luas dalam mengembangkan kemampuan berpikir sehingga kompetensi kognitif lemah. Peserta didik kurang termotivasi dan lemahnya respon belajar dikarenakan pengajaran terpusat pada guru dan tidak adanya proses belajar langsung.

Kondisi yang demikian menuntut guru untuk lebih inovatif mencari atau membuat strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik untuk dapat menumbuhkan minat belajar sehingga mendukung proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Hernowo (2005:19), apabila di dalam diri seseorang tidak muncul gairah untuk mengajar atau belajar tentang hal-hal yang diajarkan atau

dipelajarinya maka di dalam lingkungan belajar-mengajar itu agak sulit dikatakan ada kegembiraan.

Permasalahan yang kedua lebih disebabkan oleh kondisi sistem pembelajaran yang berlaku di SMA umumnya bersifat klasikal. Pada pembelajaran klasikal tentu perbedaan kompetensi individu kurang bisa dihargai secara maksimal. Setiap individu dengan lainnya memiliki perbedaan bentuk tubuh dan sifat mental seperti kecerdasan, ingatan, motivasi, penghayatan, penalaran, dan kemauan yang berbeda.

Secara psikologis, siswa SMA cenderung menyukai hal-hal baru yang berbau modern dan serba canggih. Karakteristik inilah yang menjadikan pijakan guru untuk mencari media yang tepat. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMA adalah *macromedia flash*. *Macromedia flash* akan lebih memikat bagi peserta didik dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah di kelas. *Macromedia flash* yang berisi paket pembelajaran membaca yang dikemas sehingga menarik peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajar masing-masing. *Macromedia flash* pembelajaran ini bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

*Macromedia flash* merupakan multimedia berbasis komputer. Multimedia maksudnya adalah kolaborasi berbagai media yang diwujudkan melalui program aplikasi sistem komputer sehingga menghasilkan media berupa teks, suara, dan gambar. Memfasilitasi aneka model pembelajaran yang diinginkan guru. Adanya gabungan dari banyak media memungkinkan siswa terlibat aktif untuk mengembangkan kreativitasnya dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri.

Hal ini sesuai dengan Koesnandar (2003:8) mengatakan bahwa tujuan belajar berbantuan multimedia adalah membuat siswa terlibat dan lebih aktif belajarnya, membuat komunikasi lebih efektif, memfasilitasi forum, dan menambah minat dan motivasi belajar.

Penggunaan media interaktif sangat berguna untuk membantu proses komunikasi antara guru dan peserta didik lebih efektif. Media *audiovisual* dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam ruang belajar atau dalam situasi belajar yang lain untuk mempermudah pengertian tentang kata-kata yang ditulis maupun yang diucapkan.

Beberapa faktor dalam filsafat dan sejarah pendidikan, apa yang diketahui manusia (pengetahuan) disalurkan ke otak melalui satu indera atau lebih. Banyak ahli berpendapat, bahwa 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan yang selebihnya melalui pendengaran dan indera lain.

Media pembelajaran merupakan alat ataupun media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam suatu pengajaran. Dengan di bantu aplikasi diharapkan dapat meningkatkan hasil pengetahuan siswa, membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi rangsangan pada saat praktik di lapangan latihan, membantu keefektifan penyampaian pesan, meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi. Model pembelajaran seperti ini diharapkan dapat membantu dalam proses penyampaian pesan dari pendidik atau guru kepada peserta didik dengan media yang menyenangkan bagi siswa.

Penelitian sebelumnya model pembelajaran penjaskes olahraga basket dalam jurnal Khoirunnisa (2019) terdapat beberapa point yang belum memenuhi kebutuhan pembelajaran bola basket seperti kompetensi dasar pembelajaran, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, adapun video atau gambar tutorial pembelajaran tetapi tidak dilegkapinya dengan bentuk variasi pembelajaran bahan ajar bola basket.

Penelitian sebelumnya model pembelajaran penjaskes olahraga basket dalam jurnal Fricles Ariwisanto Sianturi (2016) menjelaskan pada menu tampilannya terdiri dari menu tutorial, latihan simulasi, *game*, pemecahan masalah. Di tampilan *home* tidak ada menu kompetensi dasar, menu indikator pembelajaran, menu tujuan pembelajaran pada menu materi hanya ada berupa teori-teori singkat dan tidak dilengkapi animasi video karena dipisah dengan menu tutorial, pada tampilan menu *game* hanya berupa tampilan *game* biasa dengan cara menyeret cursor untuk memasukkan bola kering basket tentu ini tidak melatih kemampuan siswa dalam melakukan *shooting* bola basket, lalu pada menu pemecahan masalah sama bentuknya dengan menu soal latihan dan simulasi.

Berdasarkan dua penelitian terdahulu maka peneliti membuat pengembangan untuk melengkapi kekurangan tersebut yang didasari dengan analisis kebutuhan yang disebarkan kepada siswa SMA Methodist-8 Medan yang mana dilihat dari dua penelitian terdahulu perbandingan dengan pengembangan peneliti yaitu terletak pada menu kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran lalu teori yang tidak dilengkapi dengan video dan gambar, evaluasi tidak ada video dan gambar, sedangkan pada rancangan peneliti semua menu itu

tersedia bahkan dalam evaluasi diberikan waktu enam puluh detik untuk menyelesaikan satu soal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti “Pengembangan Materi Ajar Bola Basket Berbasis *Macromedia Flash* pada Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas X SMA Methodist-8 Medan.”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi. Masalah-masalah itu dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan masih banyak disajikan dalam bentuk media cetak berupa buku sebagai sumber utamanya, sehingga perlu penyusunan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam bentuk perangkat lunak komputer.
2. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* masih jarang digunakan dalam pembelajaran disekolah.
3. Ketergantungan peserta didik untuk belajar teknik dasar bola basket kepada guru di sekolah
4. Beberapa guru masih kurang jelas atau kurang menarik dalam memberikan penjelasan, sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang diberikan, oleh sebab itu, diperlukan suatu inovasi yang menarik dan dapat mempermudah pemahaman siswa.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperoleh dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah adalah suatu konsep tentang media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan mudah dalam penggunaannya yaitu dengan menggunakan *macromedia flash*. Dari penjelasan tersebut maka permasalahan hanya dibatasi pada masalah dalam pembuatan *macromedia flash*. kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) khususnya teknik dasar bola basket.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah produk pengembangan materi berbasis *macromedia flash* dasar bola basket pada siswa SMA Methodist-8 Medan tahun 2020 yang akan di desain?
2. Bagaimanakah keefektifan dan keefisienan pengembangan materi berbasis *macromedia flash* teknik dasar bola basket pada siswa SMA Methodist-8 Medan ?
3. Dampak apakah yang terlihat terhadap siswa SMA dari pengembangan materi berbasis *macromedia flash* teknik dasar bola basket pada siswa SMA Methodist-8 Medan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu menghasilkan suatu produk pengembangan materi pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada siswa SMA Methodist-8 Medan dan juga memberi kemudahan terhadap guru untuk proses pembelajaran yang nantinya bisa di terapkan ke peserta didik dan media ini mudah dipahami peserta didik dan dapat digunakan untuk pembelajaran individual.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian baik secara teoritis maupun secara praktis adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terhadap pengembangan materi ajar berbasis *macromedia flash* pada siswa SMA Methodist-8 Medan dan juga pemanfaatan media teknologi sehingga guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang minim terhadap pengetahuan media pembelajaran bisa memahami terhadap media yang selama ini hanya bersumber dari buku cetak saja.
2. Penelitian ini diharapkan dapat lebih mempermudah siswa dalam belajar dan menerapkan materi yang disampaikan guru dengan pemanfaatan pengembangan teknologi *macromedia flash* materi dasar bola basket.
3. Penelitian ini diharapkan nantinya sebagai bahan pendukung pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan.

4. Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dan acuan untuk pengembangan materi pembelajaran yang berbasis *macromedia flash*.

