

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Modernisasi telah menjadikan berbagai aktivitas di dunia menjadi lebih mudah. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah meminimalisir sekat sekat geografis, waktu dan jarak, seolah dunia hanyalah sebuah ‘kampung kecil’. Perkembangan TIK pada dunia pendidikan saat ini telah memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia pendidikan. TIK dimanfaatkan untuk menghasilkan model pembelajaran yang efektif, efisiensi, inovatif dan menyenangkan sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pada Pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kebijakan tentang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi juga tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa prinsip pembelajaran harus dilakukan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas

pembelajaran, dan penyusunan RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi (Permendikbud, 2016: 2 dan 8).

Pemerintah telah merancang kurikulum 2013 yang menjadikan TIK sebagai sarana mencapai tujuan pendidikan. Pada kurikulum 2013, TIK diintegrasikan kedalam semua mata pelajaran. Pemanfaatan komputer sebagai media dalam proses pembelajaran telah banyak dilakukan dan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan secara *online* dengan memanfaatkan jaringan internet maupun secara *offline*. Keunggulan utama media pembelajaran yang berbantuan komputer ini terletak pada kemampuannya untuk memanfaatkan seluruh kemampuan komputer yang dapat menggabungkan hampir seluruh media berupa teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Seluruh media tersebut secara konvergen saling mendukung dan melebur menjadi satu media yang memiliki daya hantar informasi atau pesan yang sangat besar.

Penggunaan TIK di sekolah seharusnya dilakukan untuk melaksanakan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 menyatakan bahwa, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis komputer menunjukkan bahwa media tersebut memiliki peran penting dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran, misalnya olahraga. Kesulitan dalam mempelajari mempraktikkan materi olahraga umumnya disebabkan karena keterbatasan kemampuan guru dalam mempraktikkannya, memahami, dan menerapkan konsep-konsep yang akan dipelajari secara tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sadiman, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (dalam Magribi, 2015: 10). Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Manfaat penggunaan media menurut Arsyad (2013), antara lain; *Pertama* untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. *Kedua* untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya serta memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Pembelajaran konvensional dalam penyampaiannya lebih cenderung dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan yang menyebabkan kurang menarik bagi siswa. Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (1996: 16) penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi agar tidak bersikap verbalistik.

Ada beberapa media yang dapat dikembangkan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Ditinjau dari jenisnya dikelompokkan menjadi 2 yaitu media sederhana dan media yang rumit dan canggih. Media pembelajaran sederhana yaitu: (1) gambar/foto, (2) sketsa, (3) diagram, (4) bagan, (5) grafik, (6) poster, (7) peta, (8) globe, (9) papan tulis, (10) papan flanel, (11) papan buletin, (12) flip chart, (13) akuarium, (14) bangun ruang, (15) diorama, dan (16) herbarium. Media pembelajaran rumit dan canggih terdiri dari: (1) media audio, (2) media proyeksi, (3) film atau video, (4) komputer, (5) multimedia (Kustandi dan Sujipto, 2013: 41-50). Berbagai jenis media tersebut, media animasi dipandang paling efektif untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran materi senam lantai, karena merupakan gabungan dari beberapa media seperti; gambar, film, video, multimedia dalam format audio visual.

Teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) bahwa pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar

yang akan diterima oleh siswa (Arsyad, 2010: 10). Dinjau dari masalah yang ada maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu guru penjas untuk menyampaikan materi senam lantai agar kompetensi dari materi dapat tercapai.

Revolusi pembelajaran yang difasilitasi Teknologi Informasi dan Komunikasi telah banyak berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadikan proses pembelajaran guru dan peserta didiknya menjadi tidak terbatas ruang dan waktu lagi, siswa pun dapat dengan mudah mengelola kegiatan belajar mereka sendiri sehingga mereka mampu memaksimalkan kegunaan segala sumber belajar yang difasilitasi Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga mereka dapat menguasai.

Penggunaan media pembelajaran oleh guru selain dalam kegiatan pembelajaran juga dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri. Media Pembelajaran yang menggunakan TIK berupa *file* yang dapat disimpan dalam berbagai alat penyimpanan dan bisa dibuka ulang di komputer manapun, seperti; kepingan CD (*Compact Disk*), DVD (*Digital Versatile Disk*), *Flashdisk*, *Hardisk External*, *Memory Card*, atau lainnya, sehingga dapat digunakan secara berulang serta disebarluaskan agar menjangkau banyak orang. Media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu siswa untuk belajar mandiri dan juga meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan didalamnya. Media ini dapat digunakan sebagai bentuk pengembangan dari media pembelajaran yang berbentuk buku paket/*handout* yang dapat membantu mempermudah penyampaian materi senam lantai.

Program (*software*) aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran salah satunya adalah *Adobe Flash* atau dikenal juga sebagai *Adobe Animations*, yang telah diluncurkan oleh perusahaan *Adobe Inc.* Menurut Andi dan Syafi'i (2005) *Adobe Flash* adalah satu *software* (perangkat lunak aplikasi) yang banyak diminati oleh kebanyakan orang karena kehandalannya yang mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan untuk pembuatan film kartun, banner iklan, *web site*, presentasi, *game*, dan lain sebagainya. *Adobe Flash* juga dapat dikombinasikan dengan program yang lain, misalnya grafis seperti *Photoshop*, *Corel Draw*, *Camtasia* dan lain sebagainya. *Adobe Flash* juga dapat dikombinasikan dengan bahasa pemrograman, seperti ASP, PHP, dan multimedia lainnya. Kehandalan *Adobe Flash* dibandingkan dengan program lain adalah dalam hal ukuran file animasinya yang kecil, selain itu animasi yang dihasilkan oleh program *Adobe Flash* juga banyak digunakan untuk membuat sebuah web agar menjadi tampil lebih interaktif.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. PJOK sebagai mata pelajaran merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (*sikap-mentalemosional-sportivitas-spiritual-sosial*), serta pembiasaan pola hidup sehat yang berfungsi untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Mata Pelajaran PJOK dalam struktur kurikulum 2013 dikelompokkan ke dalam mata pelajaran kelompok B, yaitu kelompok mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten kearifan lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah. Pola penerapannya dapat diintegrasikan dengan kompetensi dasar yang sudah termuat di dalam kurikulum SMP/MTs/SMA/MA, atau dapat dirumuskan dengan menambahkan kompetensi dasar tersendiri.

Senam lantai merupakan salah satu materi Mata Pelajaran PJOK yang selalu ada pada setiap tingkatan kelas, khususnya di SMA/SMK/MA/Sederajat. Pembelajaran senam lantai menuntut siswa untuk melakukan rangkaian gerakan melalui teori dan praktik secara langsung yang diajarkan oleh guru. Pada jenjang pendidikan SMA/SMK/MA/Sederajat, materi pelajaran senam lantai antara lain meliputi; pengertian senam, perkembangan senam, manfaat senam, dan teknik dasar senam lantai. Pembelajaran senam lantai didominasi oleh praktik yang memerlukan kelenturan tubuh.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang penulis lakukan terhadap beberapa orang guru PJOK didapati bahwa adanya kesulitan guru PJOK dalam mengajarkan materi senam lantai. Kesulitan yang dialami guru dalam mengajarkan materi senam lantai antara lain:

- 1) Mencari dan membuat media pembelajaran untuk siswa yang benar-benar relevan dengan senam lantai,
- 2) Guru mengalami kesulitan saat mendemonstrasikan beberapa gerakan karena faktor usia, keadaan fisik, berat badan yang semakin meningkat, dan

kelenturan tubuh yang sudah jauh berkurang, misalnya untuk melakukan gerakan guling depan, guling belakang, sikap lilin, *headstand*, *handstand*, dan kayang.

Memahami konsep senam lantai tanpa dibarengi dengan kemampuan untuk mempraktikkan materi senam lantai secara baik akan menyulitkan siswa memahami materi senam lantai. Hasil pengamatan penulis terhadap siswa sendiri dan siswa guru lain saat pembelajaran materi senam lantai, diperoleh informasi adanya kesulitan siswa dalam memahami topik ini antara lain:

- 1) Minimnya media pembelajaran materi senam lantai yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 2) Guru tidak maksimal dalam mendemonstrasikan seluruh gerakan dan cara melakukan senam lantai.

Keadaan ini menyebabkan banyak siswa yang menganggap bahwa materi senam lantai ini sebagai materi yang sulit, sementara siswa dituntut untuk mampu menguasai rangkaian gerakan dasar senam lantai.

Informasi yang di dapat dari guru dan siswa ini, menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran senam lantai. Pengembangan media pembelajaran senam lantai ini diharapkan akan menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan *Adobe Flash* dalam pembelajaran senam lantai diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan mengatasi permasalahan yang terjadi selama ini.



Penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada senam lantai memungkinkan suasana belajar yang lebih kondusif dan interaktif. Siswa dapat belajar sesuai kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang disajikan. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lambat tetapi juga dapat memacu efektifitas belajar yang lebih cepat. *Adobe Flash* ini dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa dan memberikan pengukuhan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang inilah, maka peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sebuah media pembelajaran senam lantai dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan di SMK Se-Kecamatan Kualuh Selatan Kabupaten Labuhan Batu Utara”**.

## **1.2. Fokus Penelitian**

Adapun yang menjadi fokus penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran senam lantai berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan di SMK Se-Kecamatan Kualuh Selatan Kabupaten Labuhan Batu Utara ?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran senam lantai berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan di SMK Se-Kecamatan Kualuh Selatan Kabupaten Labuhan Batu Utara ?

### 1.3. Masalah Penelitian

Mengingat begitu banyaknya masalah yang bisa muncul dari topik permasalahan ini, maka dengan keterbatasan waktu, biaya, dan sulitnya terlesaikan dalam satu kali penelitian, maka yang penulis menjadikan masalah mendasar dalam penelitian ini yaitu; pengembangan dan penggunaan media pembelajaran senam lantai berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan di SMK Se-Kecamatan Kualuh Selatan Kabupaten Labuhan Batu Utara.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran senam lantai berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan di SMK Se-Kecamatan Kualuh Selatan Kabupaten Labuhan Batu Utara.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran senam lantai berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan di SMK Se-Kecamatan Kualuh Selatan Kabupaten Labuhan Batu Utara.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

- 1) Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan, budaya pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui pembuatan media

pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan.

- b. Menambah wawasan penulis dan guru tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang dapat digunakan pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan.
- c. Menambah khasanah kekayaan keilmuan bagi kajian penelitian selanjutnya bagi peneliti sejenis guna menyempurnakan penelitian ini.

## 2) Manfaat Praktis

- a. Menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia secara nyata.
- b. Bagi sekolah diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisai penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran.