

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah melahirkan era baru yang dikenal dengan istilah *E-Life (Electronic Life)*, yaitu kehidupan yang dipengaruhi oleh teknologi elektronik. Pesatnya perkembangan teknologi ini merambah pada seluruh bidang kehidupan sehingga muncullah berbagai istilah seperti: *E-Commerce, E-Government, E-Library, E-Journal, E-Medicine, E-Laboratory*, dan lainnya dengan berbasis TIK. Perubahan ini melanda semua bagian kehidupan, termasuk di dalam pendidikan, sehingga muncul istilah-istilah seperti *E-Education* atau *E-Learning*. Sistem pelayanan pendidikan dan pembelajaran yang semula dilakukan secara manual kini beralih menggunakan teknologi komunikasi dan informasi.

Perkembangan 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.

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 Pemerintah 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, dimana 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).

Kurikulum 2013 menghendaki agar 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 sumber daya komputer yang dapat menggabungkan hampir seluruh media berupa teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Seluruh media tersebut secara langsung saling mendukung dan melebur menjadi satu media untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan lebih efisien.

Penggunaan TIK di sekolah seharusnya dilakukan untuk melaksanakan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Pada UU Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dinyatakan 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” (Kemendiknas: 2003).

Media pembelajaran berbasis komputer 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. Beberapa *software* (perangkat lunak komputer) memiliki kemampuan untuk mengatasi permasalahan ini.

Media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai alat bantu mengajar, ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Sadiman (dalam Magribi, 2015: 10) 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.

Menurut Arsyad (2013: 13), manfaat penggunaan media 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 yang dilakukan secara konvensional penyampaiannya lebih cenderung dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan yang sehingga kurang menarik dan menimbulkan kebosanan bagi siswa. Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (1996: 16) penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi agar tidak bersikap verbalistis.

Beberapa media yang berkembang saat ini seperti komputer, speaker, LDC Proyektor, dan lainnya dapat membantu proses pembelajaran. Menurut Kustandi dan Sujipto, (2013: 41-50), 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.

Sedangkan bila ditinjau dari jenisnya dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu; media sederhana dan media yang rumit dan canggih. Media pembelajaran sederhana yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, poster, peta, globe, papan tulis, papan flanel, papan buletin, *flip chart*, akuarium, bangun ruang, diorama, dan herbarium. Sedangkan media pembelajaran rumit dan canggih terdiri dari: media audio, media proyeksi, film atau video, komputer, dan multimedia.

Ada beberapa model penelitian pengembangan yang umum digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Beberapa model pengembangan tersebut antara lain: model pengembangan Borg and Gall dengan 10 langkah pengembangannya, model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry, atau model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

Diantara beberapa model pengembangan ini, model pengembangan 4-D bisa dikatakan yang paling tua, namun paling sedikit referensi yang beredar. Berbeda dengan dua model pengembangan lainnya, model pengembangan 4-D bisa dikatakan memiliki langkah pengembangan yang paling sederhana. Model pengembangan 4-D memiliki kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan antara lain *Define, Design, Development, dan Dissemination* yang akan dijelaskan secara lebih lengkap pada kajian pustaka.

Berbagai jenis media yang berkembang saat ini, media animasi mampu menggabungkan beberapa media seperti; gambar, film, video, multimedia dalam format audio visual. Menurut penulis, multimedia dipandang paling efektif untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran materi Permainan bola basket karena sifatnya yang interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Munadi (2013: 44) bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar secara teoritis dikemukakan dalam *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, 2011: 10). Media pembelajaran akan membuat materi yang masih abstrak menjadi semakin konkret. Pengembangan sebuah media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk menyampaikan materi agar kompetensi dari materi dapat tercapai.

Pengembangan teknologi pembelajaran yang difasilitasi TIK telah banyak berdampak positif terhadap proses pembelajaran. TIK 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 oleh TIK sehingga mereka dapat menguasai materi pembelajaran lebih mudah.

Penggunaan media pembelajaran oleh guru selain dalam kegiatan pembelajaran juga dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri. Media Pembelajaran ini nantinya akan berbentuk sebuah file yang dapat disimpan dalam berbagai alat penyimpanan yang 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.

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 Pramono dan Syafii (2005: 30) *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. 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.

Mata Pelajaran PJOK merupakan 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 sarana untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (*sikap-mental-emosional-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.

Permainan bola basket merupakan salah satu materi Mata Pelajaran PJOK yang selalu ada pada setiap tingkatan kelas, khususnya di SMA/SMK sederajat. Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis terhadap beberapa orang guru PJOK diperoleh data awal bahwa adanya kesulitan guru PJOK dalam

mengajarkan Materi permainan bola basket. Beberapa kesulitan pembelajaran ini antara lain:

- 1) Minimnya ketersediaan media pembelajaran yang relevan dengan materi permainan bola basket.
- 2) Tidak semua guru memiliki latar belakang keahlian dalam memainkan bola basket.
- 3) Guru kesulitan dalam mendemonstrasikan beberapa gerakan permainan karena faktor usia, berat badan, dan kondisi fisik lainnya.

Keadaan-keadaan ini menjadikan kemampuan guru dalam memahami konsep teori permainan bola basket tidak serta merta menjamin keberhasilan siswa dalam memahami dan mempraktekkan materi ini secara baik.

Hasil pengamatan penulis terhadap siswa sendiri dan siswa guru lain saat pembelajaran materi permainan bola basket, diperoleh informasi adanya kesulitan siswa dalam memahami topik ini dikarenakan:

- 1) Kurangnya media pembelajaran yang relevan pada materi permainan bola basket.
- 2) Guru tidak maksimal dalam mendemostrasikan teknik dasar permainan bola basket secara maksimal.

Keadaan ini menyebabkan banyak siswa yang menganggap bahwa materi permainan bola basket ini sebagai materi yang sulit, sementara siswa diharuskan mampu menguasai rangkaian gerakan dasar permainan bola basket.

Pembelajaran permainan bola basket menuntut siswa untuk melakukan rangkaian gerakan melalui teori dan praktek secara langsung yang diajarkan oleh guru. Materi permainan bola basket antara lain meliputi; Pengertian permainan

bola basket, dan teknik dasar permainan bola basket. Kurang efektifnya pembelajaran terlihat ketika siswa hanya bergantung kepada guru dengan metode pembelajaran konvensional sehingga menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hasil pengamatan menunjukkan pentingnya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran serta menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan *Adobe Flash* dalam pembelajaran permainan bola basket diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi selama ini.

Penggunaan media pembelajaran pada permainan bola basket berbasis *adobe flash* memungkinkan suasana belajar yang lebih kondusif, karena siswa 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.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk mata pelajaran PJOK pada materi permainan bola basket diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi di dalam kelas. Manfaat multimedia ini harapan timbulnya motivasi, antusiasme, ketertarikan, dan keterlibatan, mendorong siswa untuk mendapatkan pemahaman tentang materi yang diajarkan, Siswa merasakan suasana menyenangkan (*fun*), mendorong siswa untuk tetap fokus pada materi.

Berdasarkan latar belakang inilah, maka peneliti terdorong untuk melaksanakan Penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Permainan Bola Basket Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan”**.

1.2. Fokus Penelitian

Adapun yang menjadi fokus penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif permainan bola basket Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA/SMK Sederajat?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif permainan bola basket Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA/SMK Sederajat?

1.3. Masalah

Mengingat begitu banyaknya masalah yang bias muncul dari topik permasalahan ini, maka dengan keterbatasan waktu, biaya, dan sulitnya terlesaikan dalam satu kali penelitian, maka masalah mendasar yang dipilih dalam penelitian ini yaitu; pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif permainan bola basket Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA/SMK Sederajat.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran permainan bola basket interaktif permainan bola basket Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA/SMK Sederajat.
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan interaktif permainan bola basket Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA/SMK Sederajat.

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 PJOK.
 - b. Menambah wawasan penulis dan guru tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang dapat digunakan pada Mata Pelajaran PJOK.
 - 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.