

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar bisa terwujud apabila proses pada belajar mengajar pada kelas menggunakan lancar, terarah, murid tahu dan tujuan pembelajaran tersampaikan menggunakan baik. Ada beberapa faktor mensugesti proses pembelajaran diantaranya pengajar, murid, bahan ajar, metode pengajaran, fasilitas, media digunakan pada pembelajaran dan Bahan ajar. Faktor keseluruhan tadi saling mempunyai satu hubungan menggunakan yang lainnya. Di era revolusi industri 4.0 kemajuan IPTEK semakin pesat menurut ketika ke ketika, sebagai akibatnya global pendidikan dituntut buat bisa menghadapi tantangan kemajuan teknologi buat menaikkan kualitas pendidikan. Tetapi nyatanya masih poly pengajar yang kurang memanfaatkan perkembangan teknologi buat proses pembelajaran. Lantaran Paradigma pengajar pada melakukan proses pembelajaran disekolah masih poly yang bersifat Konvensional dan kurang inovatif, misalnya masih memakai metode ceramah. Dan pada menaikkan kualitas pendidikan disekolah diharapkan kiprah dan semua pihak misalnya kepala sekolah, pengajar, orang tua murid, murid dan kebijakan pemerintah yang mendorong kemajuan tadi.

Perkembangan IPTEK wajib lebih mendorong upaya reformasi pada pemanfaatan output-output teknologi pada proses pembelajaran. Pengajar dituntut supaya bisa memakai media pembelajaran sinkron menggunakan perkembangan dan tuntutan zaman. Selain itu pengajar pula dituntut bisa buat membuat dan memakai media pembelajaran yang cocok menggunakan tujuan pembelajaran

yang ingin dicapai. Pengajar diharuskan mempunyai kemampuan buat membuat materi pembelajaran yang disusun dari ciri dan kebutuhan Siswa. Dalam sebuah jurnal yang ditulis sang Permana (2016:43) dijelaskan bahwa pengajar wajib bisa menciptakan media pembelajaran yang mempermudah murid tahu materi pembelajaran, keliru sarana belajar wajib dibentuk pengajar adalah media pembelajaran multimedia interaktif, menggunakan media belajar mengajar multimedia interaktif dibutuhkan murid bisa otodidak pada tempat tinggal dan pengajar hanya menjadi fasilitator. Sistem pedagogi gunakan media pembelajaran multimedia interaktif merupakan suatu pola pembelajaran sudah dipilih pada kerangka kerja untuk pola sistem pendidikan yang lebih efektif.

Penggunaan media pada belajar mengajar sinkron menggunakan pendekatan yang dipakai pada kurikulum 2013 yaitu pendekatan pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL). Sesuai menggunakan kebutuhan pembelajaran, maka hendaknya modul dikembangkan sinkron menggunakan perkembangan IPTEK. Salah satunya menggunakan memanfaatkan alat satu teknologi berupa perangkat lunak ataupun pelaksanaan multimedia buat membarui media cetak sebagai media non-cetak berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang sebagai Bahan Ajar Interaktif.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani selama ini masih acap kali memakai metode ceramah dan *text book oriented* yang telah semestinya wajib dikurangi penggunaannya dan wajib lebih dikolaborasikan menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan anak didik pada pembelajaran, lantaran menggunakan perkembangan IPTEK telah seharusnya pembelajaran memakai

media pembelajaran berbasis multimedia interaktif misalnya Video, Komputer, *E-Book*, dan modul elektro digunakan.

Pelajaran fisik sangat berperan krusial pada manajemen pendidikan pada sekolah. Pelajaran fisik adalah wadah yang dipakai pada membuat potensi para siswa dalam kegiatan mobilitas dan pula bisa menciptakan karakter anak-anak memiliki jiwa sportif dan *fairplay*. Aspirasi olahraga buat menaikkan kesejukan dan kebugaran dan menciptakan insan yang *sportify* (Zulraflia, Turimin, dan Muspita, 2016). Kegiatan jasmani apa yang sedang terjadi bisa menaikkan kualitas mobilitas sebagai akibatnya bisa menerima derajat kesejukan. Harus dalam proses belajar, pengajar bisa pembaruan dan panduan keterampilan mobilitas dasar menggunakan baik, kemampuan olahraga dan bisa komunikasikan nilainya terdapat pada olahraga misalnya nilai-nilai seperti kerjasama, kejujuran, disiplin, saling menghormati, tanggung jawab dan kemanfaatan. Bahkan berdasarkan Herliana (2017) mengungkapkan pada penelitiannya penjas itu bermaksud untuk membuat kesegaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, kestabilan emosi, perilaku sikap, pola biologis yang menyangatkan, serta aspek sosialisasi komunitas yang bersih.

Dalam proses belajar mengajar, tenaga pendidik dituntut agar proses belajar mengajarnya tidak menggunakan format tradisional, tenaga pendidik harus beradaptasi pada Era Industri 4.0, di mana mereka perlu belajar menggunakan atau menyisipkan pemahaman internet dan teknologi dalam proses belajar mengajar. Perkembangan era teknologi pada saat ini diketahui sebagai revolusi industri 4.0 telah membawa dampak besar pada perubahan tertentu dalam

pekerjaan selama periode ini. Semua kegiatan selalu berhubungan dengan penyesuaian perkembangan zaman. Perubahan ini juga mempengaruhi proses belajar mengajar secara global, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan secara online maupun tatap muka. Dalam perancangan media, guru juga telah menggunakan teknologi untuk merancang media proses belajar mengajar. Keterampilan guru untuk mengimplementasikan perubahan zaman berpengaruh terhadap penambahan tingkatan proses belajar mengajar dan peningkatan keterampilan kognitif, psikomotorik dan emosional siswa.

Semua media merupakan format yang dapat dipergunakan dalam proses penyampaian informasi (*AECT Task Force on Ahmadi dan Lestari, 2012*). Media adalah asal muasal pembelajaran atau komponen fasilitas fisik yang memuat bahan ajar di komunitas siswa dan dapat mendorong siswa sekolah. Sudjana dan Rivai (2013) menemukan daripada media pendidikan bisa meningkatkan proses belajar pelajar di pedagogi. Hal ini diperlukan untuk meningkatkan output belajar yang mereka capai. Andi dalam Cendra, Gazali dan Dermawan (2019)

menemukan media proses belajar mengajar bisa menambahkan kegiatan proses belajar mengajar disebabkan timbal balik dapat dirasakan secara langsung.

Kegunaan media pembelajaran adalah menjadi sumber pendidikan yang mendukung penggunaan metode pengajaran yang juga digunakan oleh guru

(Rohayati, Astra, dan Suwiwa, 2018). Cahyono, KS dan Sulaiman (2018) juga membutuhkan gunakan media yang menarik untuk dapat menyajikan solusi dan hasil belajar, proses pembelajaran yang realistis, dan stimulan pada semua indera pada saat yang sama, saya jelaskan akan ditransmisikan.

Pencak Silat merupakan salah satu sumber utama dalam pendidikan jasmani di sekolah (Agam, Rahayu, Rifai, 2016) karena pembelajaran Pencak Silat membawa banyak manfaat seperti perkembangan kognitif, emosional dan psikomotorik. Dikarenakan pencak silat adalah bagian dari peninggalan budaya bangsa perlu dirawat, maka sangat penting untuk menguasai materi teori dan praktek pencak silat (Suwiwa, 2016). Beladiri pencak silat adalah perpaduan yang didasarkan pada beberapa jenis gerakan yang saling mensupport: penekanan pada jumlah seni dan gerakan estetika (Iswana dan Siswantoyo, 2013).

Berdasarkan penelitian awal (Pendahuluan) didapatkan bahwa di beberapa SMP di Medan masih belum menggunakan Bahan ajar yang Inovatif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara dengan beberapa guru penjas disekolah. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan guru penjas SMPS IT Al-Hijrah Deli Serdang, jika siswa hanya mengandalkan guru yang menggunakan metode tradisional, inefisiensi pembelajaran akan diketahui dan siswa akan mengetahui materi yang disajikan, ternyata sulit untuk dipelajari. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan guru penjas SMPN 13 Medan, fakta lain yang ditemukan adalah guru belum memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran dan belum pernah mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif.

Hasil wawancara dengan guru penjas SMPS Ikhwanul Muslimin bahwasannya dalam pembelajaran penjas disekolah tersebut masih menggunakan Metode ceramah, Diskusi, dan buku paket yang didapat dari sekolah. Fasilitas

untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah ini dianggap oleh guru belum memadai dan mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan Hasil wawancara Peneliti guru penjas di SMPN 5 Percut Sei Tuan didapat bahwa pembelajaran penjas masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan buku paket cetak. Fasilitas disekolah ini juga sangat tidak mendukung untuk proses pembelajaran.

Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru penjas SMPN 17 Medan didapat bahwa pembelajaran penjas masih menggunakan bahan ajar berupa buku paket, Lks, dan Games. Guru menyampaikan bahwa buku paket kurang efektif dimanfaatkan oleh siswa. Guru ingin menggunakan modul cetak atau elektronik namun tidak memiliki kemampuan yang memadai untuk membuat modul cetak ataupun elektronik.

Maka didapatkan hasil analisis yaitu perlunya dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran penjas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komunikasi informasi dengan dilakukannya pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran pencak silat untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran serta menjadi bahan ajar yang membuat siswa lebih mudah untuk belajar secara mandiri.

Hasil observasi informal dan wawancara di atas menunjukkan pentingnya perancangan media proses belajar mengajar yang berbasis multimedia interaktif dalam pembahasan pencak silat untuk membantu pembelajaran dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Maka dari itu Seiring dengan perkembangan IPTEK yang semakin banyak digunakan didalam bidang pendidikan saya memandang perlunya suatu Media pembelajaran pencak silat, karena Media pembelajaran pencak silat dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, mampu menyampaikan pesan-pesan melalui gambar dan video, menyemangatkan belajar siswa melalui instrumentalia, mampu mengembangkan indra auditif atau pendengaran siswa sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti (Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017:1) sehingga dalam penggunaannya siswa akan lebih dimudahkan untuk belajar secara mandiri.

Menurut Sardirman (2009), media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat peraga dapat digunakan untuk memperjelas penyajian materi seolah-olah bukan pidato. Media pembelajaran sangat berbeda sifatnya, dan Cecep dan Bambang (2011) dapat mengklasifikasikan menjadi empat bagian: (1) media teknologi cetak, (2) media teknologi audiovisual, dan (3) teknologi berbasis PC. Media keluaran, (4) Kombinasi teknologi cetak dan komputer pribadi. Dari keempat jenis media tersebut, termasuk beberapa media yang dikendalikan oleh komputer pribadi, sehingga penggunaan media yang menggabungkan teknologi cetak dan komputer pribadi akan lebih positif.

Secara umum, tidak sedikit buku pedoman pencak silat yang banyak digunakan baik di publikasi umum, tetapi itu berupa gambar diam yang tidak menjelaskan praktiknya. Siswa sekarang lebih memilih untuk mengakses semua informasi dengan menggunakan hal-hal sederhana di *smartphone* dan *gadget* mereka, sehingga cara lain, seperti mengembangkan media pembelajaran untuk

pemula berbasis multimedia interaktif. Penting untuk dipahami bahwa tenaga pendidik tidaklah menjadi sumber utama belajar bagi pembelajar. Meski tetap, peran dan tujuan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran sangatlah penting.

Materi pencak silat dapat dikemas menjadi media pembelajaran multimedia interaktif. Hal ini perlu misalnya dengan hadirnya media pembelajaran multimedia interaktif untuk membantu siswa menjadi mandiri dan lebih mengerti pembahasan yang diajarkan. Bagi tenaga pendidik, materi proses belajar mengajar multimedia interaktif dapat digunakan selaku format pengembangan materi pembelajaran untuk mempermudah dalam pendistribusian materi pencak silat.

Program yang dipakai peneliti untuk menciptakan materi multimedia proses belajar mengajar ialah *Adobe Flash CS6*. Manfaat dari implementasi ini bisa dipakai untuk menciptakan materi proses belajar mengajar dan pengembangan lebih lanjut dalam bentuk multimedia interaktif.

Oleh karena itu, selain perkembangan IPTEK yang semakin banyak digunakan di bidang pendidikan, Materi pembelajaran multimedia interaktif bias menciptakan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif serta memungkinkan, memungkinkan peneliti untuk mempelajari multimedia interaktif menyampaikan pesan dalam gambar dan video, mendorong siswa untuk belajar dalam multimedia membantu mereka berbagi pendengaran dan telinga, membuat materi yang disajikan lebih mudah dipahami, dan mendorong mereka untuk belajar.

Berlandaskan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian menggunakan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Pencak Silat Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Peserta didik hanya bergantung kepada guru dengan metode pembelajaran konvensional
2. Guru masih kurang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk proses pembelajaran.
3. Guru belum pernah membuat Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran pencak silat untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Multimedia Interaktif layak digunakan untuk pembelajaran Pencak Silat siswa Sekolah Menengah Pertama ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Multimedia Interaktif untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Multimedia Interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat secara praktis diharapkan dari penelitian ini yaitu :

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan kepada pihak terkait agar lebih memperhatikan mutu pendidikan khususnya Pembelajaran Pencak Silat bagi Siswa serta menambah rujukan tentang pengembangan Media

Pembelajaran Pencak Silat, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran atau Bahan Ajar.

b. Bagi Guru

Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Multimedia Interaktif diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan tentang ketetapan dalam penggunaan Bahan Ajar terhadap pembelajaran Pencak Silat disekolah.

d. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman terhadap materi pencak silat kepada siswa, dan untuk meningkatkan kemampuan atau prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Pencak Silat kemudian siswa termotivasi untuk belajar lebih, dengan demikian hasil belajar

Pencak Silat siswa akan meningkat.

THE
Character Building
UNIVERSITY