

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini memasuki era pesatnya perkembangan teknologi dan media. Kini penggunaan teknologi dan media dalam dunia pendidikan dapat mempermudah kegiatan proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membentuk siswa lebih aktif belajar dan lebih memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Menurut Nunu Mahnun (2012: 27) pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru sebagai faktor utama berperan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan penentu keberhasilan proses pembelajaran tentunya guru harus selalu kreatif dalam menyajikan pembelajaran, guru juga dituntut agar selalu mencari inovasi, cara baru untuk membuat para siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman terhadap pelajaran dengan sebaik-baiknya. Demikian halnya proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan lancar jika berbagai komponen terlibat. Komponen-komponen yang mesti ada dalam setiap proses pembelajaran di sekolah antara lain, guru, siswa, sarana, media pembelajaran di sekolah, pengelola (tata usaha), kurikulum dan sebagainya. Semua komponen ini secara bersama-

sama terlibat dalam setiap proses pembelajaran di sekolah dengan satu sasaran yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk menjawab tantangan di era pesatnya teknologi informasi dan lemahnya mutu pendidikan sekarang ini maka pemerintah membuat kebijakan baru yaitu membuat kurikulum baru yang merupakan rujukan dari kurikulum lama teknik kurikulum berbasis kompetensi kurikulum tingkat satuan pendidikan dan yang sekarang ini adalah kurikulum 2013 yang merupakan rujukan dari kurikulum sebelumnya. kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter diharapkan mampu untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh terpadu dan seimbang dan menggunakan pengetahuannya mengkaji dan menginternalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari seperti yang dijelaskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI (mulyasa 2017;7)

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang di lingkungan Kemendiknas diterapkan sejak 15/7/2013 dan di lingkungan Kemenag diterapkan sejak 18/7/2013 berdasarkan surat edaran Dirjen pendis NO SE/DJ.I/PP.00/50/2013 tentang implementasi kurikulum 2013 di Madrasah sekolah setelah sebelumnya menuai pro-kontra dari pengamat guru maupun orang tua murid kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi antara lain ingin mengubah pola pendidikan dari orientasi terhadap hasil dan menteri pendidikan sebagai proses melalui pendekatan tematik integratif Oleh karena itu dengan pembelajaran sebanyak mungkin melibatkan peserta didik agar mereka mampu bereksplorasi

untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi dan kebenaran secara ilmiah.

Kurikulum 13 mendorong pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif menekankan pada proses keaktifan belajar siswa, yang difokuskan pada penerapan pengetahuan dalam kehidupan siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi diri siswa. Karakteristik pembelajaran ini merepresentasikan proses belajar melalui aktivitas mengidentifikasi masalah, merancang penyelesaian, dan menyelesaikan masalah serta mengevaluasi pemecahan yang dilakukan siswa. Siswa akan menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya baik secara individual maupun kelompok untuk menemukan pengetahuan baru dan memperoleh penyelesaian terbaik. Selanjutnya, siswa memanfaatkan kembali dalam berbagai konteks di luar sekolah untuk menyelesaikan masalah dunia nyata yang kompleks secara mandiri maupun kelompok. Dalam Model pembelajaran inovatif, siswa dilibatkan secara aktif dan bukan sekedar dijadikan sebagai objek. Guru memfasilitasi siswa untuk belajar sehingga mereka lebih leluasa untuk belajar. Sehingga guru dituntut untuk secara profesionalitas merancang pembelajaran efektif dan bermakna, mengorganisasikan pembelajaran, memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, menentukan prosedur pembelajaran, pembentukan kompetensi secara efektif dan menentukan kriteria keberhasilan pembelajaran (Mulyasa, 2017; 99)

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media

pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian yang penting dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Sedangkan menurut AECT tahun 1979 mengartikan media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Multimedia pembelajaran dengan basis teknologi informasi dapat membantu meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman

konsep.Multimedia pembelajaran Pembelajaran mengacu pada kombinasi media audiovisual yang berbeda.bisa diterapkan pada kegiatan belajar mengajar (Arista & Kuswanto, 2018)

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah salah satu dari sekian mata pelajaran yang disampaikan di Sekolah Menengah Pertama.Bola voli masuk dalam kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMA) dan menjadi cabang olahraga wajib yang harus dipelajari oleh semua peserta didik. Teknik dasar mencakup servis, passing, smash dan membendung (blocking). Melalui bola voli juga diharapkan menumbuhkan nilai-nilai seperti kejujuran, sportifitas, pantang menyerah dan tanggung jawab.Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan keseluruhan yang mengacu pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan fisik yang tercantum dalam kurikulum pendidikan,bertujuan untuk meningkatkan kemampuan jasmani, mental, emosional, dan social (Yuniawan, 2012).

(Aggerholm et al., 2018) telah menggambarkan Pendidikan Jasmani menggambarkan media sebagai semua desain dan saluran yang digunakan orang untuk mengirim pesan/informasi. Mengoptimalkan Kesehatan dengan tujuan menyeluruh untuk menolong peserta didik mendapatkan kognitif dan psikomotorik guna partisipasi seumur hidup dalam fisik aktivitas untuk manfaat kesehatan yang optimal

Bola voli adalah salah satu cabangolahraga permainan. Dalam bola voli,pemain membutuhkan kelincahan dan kerja samatim yang bagus. Setiap pemain memulai dengan service, apakah itu menggunakan service atasdan service bawah. Kemampuan menyerang dan bertahan diperlukan untuk

mengantisipasi serangan lawan. Ini membuat permainan olahraga bola voli bisa dimodifikasi, jadi bisa dilakukan oleh seseorang yang tidak mampu sama sekali. Dalam bola voli, mencapai suasana kegembiraan, kepuasan, dan persaudaraan adalah yang terpenting dalam kelancaran pembelajaran bola voli.

Menurut Machfud Irsyada (2000: 13), Permainan bola voli adalah olahraga beregu. Setiap regu berada pada petak lapangan permainan masing-masing dengan dibatasi oleh net. Bola dimainkan dengan satu atau kedua tangan hilir mudik atau bolak-balik melalui atas net secara teratur sampai bola menyentuh lantai (mati) di petak lawan dan mempertahankan agar bola tidak mati di petak permainan sendiri. Sedangkan dalam PP PBVSI (2005:1), permainan bola voli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net. Terdapat versi yang berbeda untuk digunakan pada keadaan khusus dan pada akhirnya adalah untuk menyebarluaskan kemahiran bermain kepada setiap orang. Tujuan dari permainan bola voli adalah melewatkan bola di atas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan.

Fakta yang ditemukan dari hasil observasi di SMA Negeri 1 Bangun Purba menunjukkan bahwa pemanfaatan dibidang teknologi dalam pembelajaran Penjasorkes belum maksimal. Guru lebih memilih untuk tidak mengadakan pembelajaran teori dibandingkan dengan praktik karena persepsi guru Penjasorkes tentang pembelajaran masih terkonsep pada praktik lapangan. Guru selalu mengajarkan siswa hanya pada keterampilan praktik saja, akan tetapi dasar teori dari suatu keterampilan gerak belum bisa diberikan secara teoritis tidak terkecuali

pada materi bola voli. Pembelajaran yang menyeluruh seharusnya diajarkan dengan tahapan yang runtut dan berkesinambungan. Dalam konteks tersebut pembelajaran seharusnya diberikan melalui pembelajaran teori dan praktik. Permasalahan lain muncul saat guru menyampaikan teori dengan tidak menarik. Banyak siswa yang kurang memperhatikan bahkan beberapa siswa yang saling mengobrol. Terlebih lagi akibat pandemi covid-19 SMA Negeri 1 Bangun Purba melaksanakan pembelajaran dengan pembagian gelombang sehingga mengakibatkan jam mata pelajaran penjas menjadi berkurang yaitu 45 menit setiap 2 minggu. Hal ini tentunya berdampak keefektivitasan pembelajaran penjas yang kurang maksimal. Sebagai Negara beriklim tropis, Indonesia memiliki dua musim, yaitu musim kemarau dan penghujan. Hal ini tentu bisa mengganggu pembelajaran penjas tentunya pada saat musim penghujan dikarenakan siswa tidak mungkin melakukan pembelajaran di cuaca yang sedang hujan, jika dipaksakan para siswa kemungkinan akan mengalami hal yang tidak diinginkan seperti cedera maupun kesehatannya terganggu. Tentu saja hal ini akan mengganggu proses belajar siswa, tidak hanya dalam pembelajaran penjas saja, mata pelajaran yang lain juga akan terganggu jika siswa kesehatannya terganggu.

Berdasarkan wawancara dengan siswa, tidak sedikit siswa mengatakan bahwa mata pelajaran penjas adalah mata pelajaran yang disenangi dan mata pelajaran yang ditunggu-tunggu. Materi bola volly menjadi materi yang disenangi siswa karena tidak hanya siswa laki-laki yang bias memainkan dengan mudah, siswa perempuan juga bisa melakukannya dibanding olahraga lain seperti, sepak bola, basket, futsal. Bola volley juga menjadi olahraga permainan yang populer

dikalangan masyarakat sehingga para siswa lebih bersemangat ketika belajar bola volley. Namun siswa mengeluhkan pada saat jam pembelajaran, para siswa kurang pendampingan dari guru sehingga siswa cenderung melakukan gerakan gerakan yang salah. Saat melakukan service siswa hanya sekedar melewatkan bola kelapangan lawan tanpa meperhatikan langkah langkah dan gerakan yang benar dikarenakan pengetahuan teknik dasar siswa masih kurang baik. Sarana dan prasarana juga menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran penjas. Sarana dan prasarana salah satu factor yang penting dalam melakukan pembelajaran penjas. Jumlah siswa dalam kelas tidak sebanding dengan alat yang bisa digunakan dalam pembelajaran contohnya seperti bola volly. Hal ini membuat para siswa harus bergantian dalam menggunakan alat tersebut sehingga anak harus menunggu giliran untuk menggunakan alat tersebut. Siswa menjadi pasif dalam pembelajaran, sehingga tujuan dari kurikulum 13 tidak tercapai.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran teknik dasar bola voli berbasis aplikasi android dengan materi service untuk siswa Sekolah Menengah Atas. Media dikembangkan dan disesuaikan dengan kurikulum Sekolah Menengah Atas. Media disusun dengan menggabungkan teori mengenai teknik dasar service bola voli, gambar, video, dan variasi pembelajaran. Modifikasi media pembelajaran permainan bola voli sangatlah penting untuk melihat karakteristik anak usia sekolah menengah atas yang memiliki kecenderungan malas bergerak dan sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain ponsel. Belajar dengan menggunakan aplikasi pembelajaran bisa menjadi salah satu variasi yang mempermudah penyampaian

materi dari guru kepada siswa. Jika siswa merasa bosan dengan pelajaran, itu akan sulit bagi mereka menangkap materi yang disampaikan guru. Siswa lebih tertarik menonton video dalam pembelajaran praktik karena siswa cenderung tidak memperhatikan saat dijelaskan oleh guru tanpa ada contoh gerakannya hidup. Pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran juga merupakan sarana dalam membantu proses pembelajaran penjas yang mendukung pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, aplikasi pembelajaran juga dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan bakat dan menggali lebih dalam kemampuannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan di dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih minim dilakukan pada saat pembelajaran dilakukan.
2. Sarana dan prasarana kurang memadai sehingga proses pembelajaran kurang efektif.
3. Pembelajaran masih terpusat pada guru bukan pada siswa, yang dimana pada kurikulum k13 pembelajaran terpusat pada siswa.
4. Metode pembelajaran yang digunakan terlalu monoton sehingga menimbulkan kejenuhan.
5. Belum ada media pembelajaran service berbasis aplikasi android pada tingkat SMA.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan oleh peneliti guna untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah yang telah diidentifikasi. Dengan adanya pembatasan masalah ini, penelitian yang dilakukan dapat lebih terarah dan memudahkan pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran service bola volley pada tingkat SMA berbasis aplikasi android.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : "Bagaimana pengembangan media pembelajaran service bola volley pada tingkat SMA berbasis aplikasi android?".

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran service bola volly pada tingkat SMA berbasis aplikasi android.

1.6 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian haruslah memberikan manfaat bagi dunia ilmu pendidikan. Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah bersifat teoritis dan praktis. Adapun manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumbangan yang memberikan kontribusi berupa ilmu pengetahuan dan pemikiran bermanfaat bagi pendidikan jasmani terkhusus nya terkait dengan service bola volly pada tingkat SMA.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan ataupun pertimbangan didalam memberikan pembelajaran penjas.
- b. Bagi siswa, diharapkan mampu melakukan permainan bola volly dengan baik dan benar, serta diaharapkan mampu mengembangkan kemampuannya dibidang olahraga.

