

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini telah membawa manfaat yang besar dalam mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas khususnya dalam dunia pendidikan. Metode pengajaran yang tepat akan membantu proses pembelajaran terhadap peserta didik sehingga dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Salah satu sarana prasarana atau alat yang mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, guna membantu proses belajar ialah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana prasarana atau alat yang berguna dalam memudahkan proses pembelajaran, untuk mengefektifkan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik.

Dalam dunia pendidikan, khususnya pada sekolah-sekolah, media pembelajaran yang dominan digunakan ialah power poin, buku ajar (modul) dan papan tulis. Media pembelajaran tersebut tidak dapat selalu digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton sehingga mengakibatkan kurangnya respon pendidik dengan peserta didik.

Pembelajaran PJOK (pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan) pada prosesnya membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Namun masih banyak pendidik yang menyepelekan hal tersebut, dikarekanakan pembelajaran PJOK prosesnya dilaksanakan dilapangan. Seorang guru penjas harus mampu mengaplikasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, guna membantu peserta didik dalam mengenal teknologi serta dalam proses pembelajaran.

Pada saat saya melaksanakan PLP II di SMP Negeri 1 Percut Sei Tua, proses pembelajaran berlangsung dengan protokol kesehatan yang mana pada saat itu berlangsung dengan adanya sesi gelombang, yang terdiri dari dua gelombang, gelombang pertama melangsungkan pembelajaran tatap muka disekolah selama satu minggu, sedangkan gelombang kedua melangsungkan pembelajaran mandiri dirumah siswa masing-masing. Metode pembelajaran kedua gelombang ini akan berganti selama satu minggu.

Proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Percut Sei Tua, guru diwajibkan melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran yang berlangsung hanya secara teori dan kebanyakan guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti modul yang mana guru jarang menggunakan teknologi atau media pembelajaran berbasis android, hal ini membuat pembelajaran menjadi terbatas dan membuat peserta didik jenuh. Dan pada pembelajaran yang berlangsung secara daring hanya sebatas tugas dan absen saja, yang mana hal ini membuat siswa sulit mempelajari materi yang ada. Dan pada saat itu siswa kelas VIII memasuki materi pembelajarana passing bola basket, yang mana kebanyakan siswa tidak mengetahuiapa itu passing, apa – apa saja teknik dasar passing dan bagaimana gerakannya. Hal ini dapat terjadi karena proses pembelajaran yang tidak mencapai siswa untuk lebih memahami

pelajaran.

Tidak hanya di SMP Negeri 1 Percut Sei Tua Saja, proses pembelajaran yang sama juga terjadi di berbagai sekolah khususnya menengah pertama yang salah satunya berlangsung pada SMP Negeri 3 Medan. Pada waktu itu saya melakukan observasi ke sekolah tersebut. Proses pembelajaran masih berlangsung secara protokol kesehatan yang mana proses pembelajaran berlangsung dengan sesi bergelombang, yang terdiri dari dua gelombang, gelombang pertama melangsungkan pembelajaran secara tatap muka dan gelombang kedua melangsungkan pembelajaran secara daring. Penetapan gelombang terhadap siswa/i dilakukan dengan membagi jumlah seluruh siswa di kelas masing –masing. Proses pembelajaran yang berlangsung secara tatap muka terkhusus pada mata pelajaran PJOK, hanya berlangsung secara teori yang mana hal ini membuat siswa sulit memahami dan menguasai pelajaran tersebut. Adapun alat bantu media yang digunakan oleh pendidik yaitu papan tulis, LKS, Buku ajar dan Proyektor. Tidak adanya guru yang menggunakan media android sebagai metode pembelajaran. Dan proses pembelajaran PJOK tidak diperbolehkan melakukan pembelajaran diluar kelas, hal ini untuk mengikuti protokol kesehatan dan hal ini membuat proses pembelajaran terbatas yang mana hal ini pendidik dituntut untuk bekreativitas agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Sedangkan proses pembelajaran yang berlangsung secara daring hanya sebatas tugas dan absensi saja. Hal ini membuat siswa sulit memahami gerakan pada pembelajaran PJOK khusus nya pada pelajaran passing bola basket.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi smart phone disebut

mobile learning. Mobile learning adalah fasilitas yang memberikan informasi melalui elektronik guna membantu dan merespon pengguna dalam penggunaan.

Salah satu OS mobile yang paling diminati adalah android. Android bersifat open source artinya android memberikan informasi perangkat lunak secara gratis sehingga para pengembang bisa mengembangkan, mendistribusikan, dan menggandakannya tanpa perlu membayar lisensi apapun.

Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang paling digemari oleh penduduk antaralain di Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga di Indonesia.

Pada masa pandemic, pembelajaran passing bola basket masih dianggap sulit oleh siswa/i dikarenakan beberapa faktor yakni pada masa pandemic proses pembelajaran berlangsung secara daring dan tatap muka, akan tetapi pada saat tatap muka pembelajaran hanya berlangsung di dalam kelas, yang mana hal ini membuat siswa tidak mengetahui apa itu passing, cara melakukannya dan bagaimana cara bermain bola basket yang benar. Sedangkan pada pembelajaran daring, pendidik hanya memberi tugas yang mana hal ini bisa membuat murid kesulitan dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik, diantaranya: pada masa pandemic covid – 19 proses pembelajaran dilakukan secara online yang artinya menggunakan jaringan internet, yang hal ini terkadang membuat penyampian kurang jelas dan sulit dimengerti. Dalam permasalahan ini upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan meningkatkualitas pembelajaran, dengan bantuan teknologi dalam menciptakan

media pembelajaran.

Oleh karena itu, melalui tugas akhir ini, penulis termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran passing bola basket berbasis aplikasi android. Melalui media pembelajaran berbasis android dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih praktis yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas maka dapat dikemukakan fokus penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif dalam pembelajaran *passing* bola basket di SMP Negeri 3 Medan.
- 2) Membantu meningkatkan minat belajar siswa SMP Negeri 3 Medan dalam pembelajaran bola basket menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android.
- 3) Mendapatkan tanggapan peserta didik, ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk pembelajaran *passing* bola basket di SMP Negeri 3 Medan

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif dalam pembelajaran

passing bola basket di SMP Negeri 3 Medan?

- 2) Seberapa besar peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri 3 Medan dalam pembelajaran bola basket menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android?
- 3) Bagaimana hasil tanggapan peserta didik, ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk pembelajaran passing bola basket di SMP Negeri 3 Medan?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif *passing* bola basket berbasis aplikasi android bagi siswa SMP Negeri 3 Medan.
- 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil minat belajar siswa SMP Negeri 3 Medan dalam pembelajaran bola basket.
- 3) Untuk mengetahui hasil respon siswa, ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android untuk pembelajaran passing bola basket di SMP Negeri 3 Medan.

1.5. Kegunaan Penelitian

Kegunaan hasil penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan.

Kegunaan hasil penelitian ada dua hal yaitu:

- 1) Secara teoritis:
 - a) Kegunaan bagi guru adalah sebagai berikut:
 1. Sebagai bahan pilihan untuk dapat menyampaikan materi dengan

baik.

2. Sebagai bahan pilihan dalam memperkaya referensi tentang media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Memberikan alternatif pencegahan terhadap penyalahgunaan teknologi pada siswa.

b) Kegunaan bagi sekolah:

Penelitian dan Pengembangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan kontribusi dalam peningkatan mutu Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama.

c) Kegunaan bagi siswa adalah untuk:

1. Menarik minat untuk belajar.
2. Menumbuhkan semangat belajar.
3. Mempermudah belajar siswa.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Secara praktis, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berguna:

- a) Membantu memecahkan masalah dan mengantisipasi masalah pembelajaran di masa pandemic (covid 19) dan
- b) Meningkatkan daya tarik belajar siswa.