

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pergaulan bebas terdiri dari dua kata yaitu pergaulan dan bebas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pergaulan berarti menjalin pertemanan dalam kehidupan bermasyarakat, sedangkan bebas berarti lepas atau tidak terikat. Melalui dua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pergaulan bebas berarti jalinan pertemanan dalam kehidupan bermasyarakat yang bersifat lepas. Selama ini pergaulan bebas lebih sering dimaknai sebagai perilaku yang menyimpang dari kewajiban, rasa malu, peraturan serta norma yang berlaku di masyarakat. Oleh karena itu pergaulan bebas merupakan salah satu tindakan yang perlu dihindari karena dapat membahayakan bagi kesehatan baik secara mental maupun fisik. Selain itu, apabila seseorang terjerumus dalam pergaulan bebas resiko kerugian bukan hanya menimpa mereka saja tapi juga orang-orang di sekitarnya. Keluarga, teman, hingga masyarakat secara umum akan ikut terkena dampak pergaulan bebas.

Menurut Gunarsa (2004:50), pergaulan bebas adalah pergaulan yang luas antara pemuda dan pemudi. Tidak terlalu menekankan pengelompokan yang kompak antara dua orang saja, akan tetapi antara banyak muda-mudi.

Remaja usia sekolah merupakan sasaran bagi pergaulan bebas. Ini terjadi karena pada usia ini remaja sangat rentan terhadap segala godaan dan intervensi

yang datang kepadanya. Kurangnya informasi dari orang tua dan sekolah, membuat remaja rentan terhadap pengaruh pergaulan bebas.

Masa remaja merupakan masa perubahan atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang disertai dengan berbagai perubahan baik secara fisik, psikis, maupun secara sosial. Remaja pada masa peralihan tersebut kemungkinan besar dapat mengalami masa krisis, yang ditandai dengan kecenderungan munculnya perilaku menyimpang. Kondisi tersebut apabila didukung oleh lingkungan yang kurang kondusif dan sifat kepribadian yang kurang baik maka akan menjadi pemicu timbulnya berbagai penyimpangan perilaku dan perbuatan-perbuatan negatif yang melanggar aturan dan norma yang ada dimasyarakat. Zulkifli (2012:63) menyatakan bahwa masa remaja termasuk masa yang sangat menentukan karena pada masa anak-anak mengalami banyak perubahan pada psikis dan fisik. Perubahan kejiwaan menimbulkan kebingungan dari kalangan remaja sehingga masa ini disebut orang barat sebagai periode *strum und drang*. Sebab mereka penuh mengalami gejolak emosi dan tekanan jiwa sehingga mudah menyimpang dari aturan dan norma-norma sosial yang berlaku dikalangan masyarakat. Pada umumnya remaja sering kali mencoba hal-hal yang baru, salah satu usaha remaja untuk melakukan kemauannya tersebut dengan mencoba berbagai peran, mencoba hal-hal yang baru. Sedangkan di dalamnya hal-hal yang baru tidak jarang berbenturan dengan norma dan etika yang berlaku di lingkungan masyarakat

Salah satu upaya pencegahan dan penanggulangan pergaulan bebas adalah melalui peran lembaga pendidikan, baik lembaga pendidikan formal

maupun informal. Lembaga pendidikan merupakan tempat remaja usia sekolah menghabiskan waktu untuk belajar. Lembaga pendidikan dapat melakukan beberapa cara. Cara-cara tersebut dibagi menjadi empat macam, yaitu: peningkatan *Social Skill*, optimalisasi fungsi pengajar/guru, pengenalan masalah hukum, serta pemenuhan sifat ingin tahu remaja.

Salah satu Kompetensi Dasar dalam mata pelajaran Penjasorkes yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama kelas VIII adalah Menganalisis bahaya pergaulan bebas. Mengajarkan anak untuk mengerti tentang bahaya pergaulan bebas. bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan oleh seorang guru/ fasilitator. Dalam mengajarkan materi tersebut guru/ fasilitator memerlukan metode atau cara yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dan membantu dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pendapat sudjana (2002: 99) bahwa media dalam mengajar memang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar -mengajar yang efektif.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari sistem pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Haryanto (2012). Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan materi kepada seseorang untuk belajar, dengan adanya media yang menarik, peserta didik akan lebih mudah menerima materi pelajaran

Pada era modern media telah dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran dengan multimedia yang sifat dari pembelajaran akan berubah menjadi kelas aktif. Sejalan dengan itu, multimedia merupakan sebuah alat bantu yang efektif dalam proses belajar mengajar. Kelas biasa akan berubah menjadi sebuah kelas interaktif, dimana siswa dapat menjelajah, menimba ilmu, bahkan mengerjakan ujian dalam suasana yang menyenangkan. Media pembelajaran, menurut Kemp (1985) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media dipakai untuk perorangan, kelompok, kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan instruksi. Untuk memenuhi fungsi memotivasi media dapat direalisasikan dengan berbagai teknik.

Multimedia interaktif yang dikemas dengan baik dapat menunjang keberhasilan siswa dalam target pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Munadi: 2013) bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hackbart (1996) mendefinisikan multimedia interaktif sebagai suatu program pembelajaran yang mencakup berbagai sumber yang terintegrasi berbagai unsur media dalam program komputer. Program tersebut secara sengaja dirancang dalam bagian-bagian dan secara terstruktur memberi peluang untuk terjadinya interaktivitas antara pengembang dengan penggunaanya secara fleksibel, sehingga terjadi proses belajar. Aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran secara umum dapat dikelompokkan berdasarkan fungsinya, yaitu (a) untuk

melatih ketrampilan (*skillbuilder*), (b) untuk mendalami pengetahuan (*knowledge explorer*), dan (c) untuk memperkaya proses belajar (*referenceworks*).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi penjasorkes dan saya sendiri selaku guru di SMPN 10 Langsa, penggunaan media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan tidak menguasai teknologi yang ada, sehingga masih ditemukan guru penjasorkes yang dalam proses pembelajaran menggunakan cara-cara konvensional dengan hanya mengandalkan media buku ajar itu pun jumlahnya sangat terbatas, padahal masih banyak media lain yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan buku ajar dirasa terlalu konvensional mengingat perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin berkembang pesat. Selain itu, pengguna buku ajar juga dirasa kurang efektif karena dengan buku ajar membuat siswa kurang tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran konvensional, biasanya guru penjasorkes hanya menyampaikan materi ajar di dalam kelas, membacakan materi dan siswa mencatat materi yang disampaikan guru atau guru hanya memberikan *fotocopy* materi kepada siswa untuk di pelajari di sekolah. Hal ini tentunya akan membuat siswa menjadi jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran teori penjasorkes di dalam kelas, sehingga tidak jarang ditemukan siswa yang mengobrol dengan temannya, mengantuk, atau mencari kesibukan lain untuk menghilangkan kejenuhan tersebut. Kejenuhan dalam proses pembelajaran jelas

akan mempengaruhi prestasi belajar siswa menjadi kurang maksimal. Pesan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran media tidak tersalurkan dengan baik. Hal ini bisa dilihat pada tabel analisis kebutuhan siswa dibawah ini :

**Tabel 1.1.** Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Jumlah	Jumlah Pertanyaan	Jumlah dicapai	Jumlah tidak dicapai	Persentase
30 respondens	360 Item	309 Item	51 Item	85,8 %

Berdasarkan lembar observasi menggunakan lembar analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang berjumlah 12 pertanyaan dan di isi oleh 30 siswa . Maka hasil yang didapat peneliti dari 12 pertanyaan yang di isi oleh 30 siswa hanya 309 soal atau 85,8% yang membutuhkan adanya media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan saat mengisi lembar observasi di atas dapat disimpulkan bahwa kebutuhan siswa dalam pembelajaran menggunakan media masih minim sehingga mengakibatkan kesulitan siswa dalam mencapai materi yang disampaikan.

Berkaitan dengan bahaya pergaulan bebas, maka peneliti melakukan riset dengan menonton video edukasi di youtube, dengan tujuan untuk mengetahui isi materi apa yang disampaikan. Deskripsi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1.2.** Hasil riset melalui menonton video di youtube

Jumlah	sumber	Kata kunci
25 Video	Youtube	#pergaulanBebas #materiPJOKbahayapergaulanbebas #bahayapergaulanBebas #materipjok #pindorizky#PW2019 #remaja#edukasi#pjj#materidaringsjok#pjokkelas8#dampakpergaulanbebas#pencegahanpergaulanbebas
<b>Hasil review</b>		saya simpulkan bahwa didalam semua video tersebut hanya menjelaskan pengertian, ciri-ciri, faktor penyebab, contoh prilaku, dampak, dan cara pencegahan dalam pergaulan bebas

Berdasarkan hasil riset yang saya nonton melalui video di youtube terkait video pembelajaran materi bahaya pergaulan bebas. maka dapat saya simpulkan bahwa didalam semua video tersebut hanya menjelaskan pengertian, ciri-ciri, faktor penyebab, contoh perilaku, dampak, dan cara pencegahan dalam bahaya pergaulan bebas. Oleh karenanya disini saya akan membuat sebuah media pembelajaran yang berinovasi dari media pembelajaran sebelumnya yaitu dengan menyajikan data 10 tahun terakhir yang berkaitan dengan pergaulan bebas pada remaja dan efek yang dialami dari tiap-tiap perbuatan pergaulan bebas tersebut .

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti sangat termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kompleks mengenai bahaya pergaulan bebas . Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan suatu inovasi untuk mengatasi persoalan tersebut, yaitu dengan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat memotivasi dan menghilangkan rasa jenuh siswa sehingga dapat merangsang minat mereka dalam proses pembelajaran serta mendukung keefektifan proses belajar mengajar yaitu dengan penggunaan multimedia pembelajaran (media berbasis komputer) yang dikemas dalam bentuk *Adobe Flash CS6*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Materi Bahaya Pergaulan Bebas Untuk Siswa kelas VIII SMPN 10 Langsa.

## 1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat disimpulkan fokus penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang menyenangkan dan menarik motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran materi bahaya pergaulan bebas. Penelitian ini dibatasi pada uji kelayakan produk untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*.

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif pada materi bahaya pergaulan bebas pada siswa kelas VIII SMPN 10 Langsa ?
2. Apakah multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata materi bahaya pergaulan bebas layak untuk dikembangkan pada siswa kelas VIII SMPN 10 Langsa?

## 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata materi bahaya pergaulan bebas untuk siswa kelas VIII SMPN 10 Langsa.
2. Untuk menguji kelayakan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada materi bahaya pergaulan bebas untuk siswa kelas VIII SMPN 10 Langsa.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik manfaat secara praktis maupun manfaat secara teoritis.

### 1.5.1. Manfaat Secara Praktis

- a. Memberikan sumbangan pembelajaran materi bahaya pergaulan bebas yang menyenangkan dan menarik motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dengan rekan untuk melihat pengetahuan terkait bahaya pergaulan bebas .
- c. Sumber ilmu pengetahuan guru pada multimedia interaktif yang menarik dan menyenangkan.
- d. Menambah minat siswa dalam melakukan pembelajaran materi bahaya pergaulan bebas
- e. Sebagai Sumbangan referensi kepada guru dan siswa tentang pengembangan multimedia interaktif.

### 1.5.2. Manfaat Secara Teoritis

Selain manfaat praktis yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini juga memiliki manfaat teoritis yaitu :

- a. Untuk memberikan landasan bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian lain yang sejenis dalam rangka meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dalam materi bahaya pergaulan bebas .
- b. Menambah referensi dan literatur tentang multimedia interaktif berbasis *adobe flash CS6* pada siswa SMPN 10 Langsa Tahun Ajaran 2020/2021.