

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penataan dan implementasi strategi pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bisa memudahkan serta mengefektifkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Banyak media komunikasi yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran diantaranya PC/laptop, android dan lain-lain.

Perkembangan teknologi sekarang ditandai banyaknya pengguna telepon seluler yang dapat mengakses internet. Menurut Dirjen Penyelenggaraan Pos dan Informatika Ahmad M. Ramli dilansir dari Media Indonesia Sabtu (6/3/2021) mengatakan bahwa pengguna telepon seluler mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia. Bertambahnya pengguna telepon seluler ini dikarenakan adanya social distancing dan physical distancing, dimana kegiatan diluar ruangan dikurangi dan melakukan pekerjaan atau belajar dari rumah.

Media pembelajaran adalah salah satu perangkat pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Ada banyak media pembelajaran yang dapat kita gunakan seperti buku, modul, gambar, audio, video, dan lain-lain. Fungsi dari media pembelajaran adalah untuk membantu para siswa

agar lebih paham tentang materi yang diajarkan. Banyak jenis media pembelajaran seperti media audio, media audio visual, multimedia interaktif. Media pembelajaran sangatlah diperlukan inovasi dari seorang guru. Guru harus kreatif dalam membuat

dan mengembangkan media pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi dapat membantu para guru untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran seperti multimedia interaktif.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang dari peningkatan hasil belajar dan semangat belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa senang dengan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, media pembelajaran yang menarik dapat membantu para siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan mudah.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang membimbing dan melatih siswa dengan berbagai keterampilan cabang olahraga sesuai dengan sistematis yang disesuaikan program pengajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Tujuannya adalah untuk meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani juga dapat mencapai prestasi olahraga secara optimal.

Proses pembelajaran pada pelajaran PJOK membutuhkan media pembelajaran seperti pelajaran lain sehingga mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Namun, banyak guru yang menyepelekan hal tersebut, dikarenakan sudah adanya buku atau modul dari sekolah juga seringkali belajar di luar ruangan membuat para guru kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pelajaran PJOK ini. Mata pelajaran PJOK ini sering dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Ditambah dengan metode

pembelajaran oleh guru yang sederhana, ceramah, konvensional dan media pembelajaran yang terbatas.

Proses pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin adalah salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa tidak bosan mempelajari suatu materi. Media pembelajaran ini sudah banyak dikembangkan namun guru masih merasakan media tersebut terlalu rumit dan banyak memakan waktu dalam proses pembuatannya, selain itu tidak mampu bertahan lama media tersebut. Media pembelajaran PJOJ jarang sekali digunakan media pembelajaran gambar dikarenakan dinilai kurang praktis dibawa. Dan kurang variatifnya media yang dibagikan bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi. Dengan perkembangan teknologi perlunya mengembangkan media pembelajaran interaktif agar dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar siswa. Selain itu, penggunaan smartphone yang sudah banyak siswa gunakan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ini dengan berbasis android agar siswa dapat belajar dimana dan kapanpun dengan menggunakan smartphone.

Berdasarkan observasi awal peneliti, Senin (5/3/2021) di sekolah SMP Swasta Dewantara, Sekolah ini memiliki sarana prasarana yang cukup lengkap seperti lapangan basket, lapangan voli, dan juga laboratorium serta media yang digunakan seperti buku paket yang sudah ditetapkan dari sekolah. Saat melakukan observasi dan melihat pembelajaran di sekolah tersebut, peneliti ikut dalam kegiatan pembelajaran bersama guru olahraga. Guru olahraga memberikan materi tentang

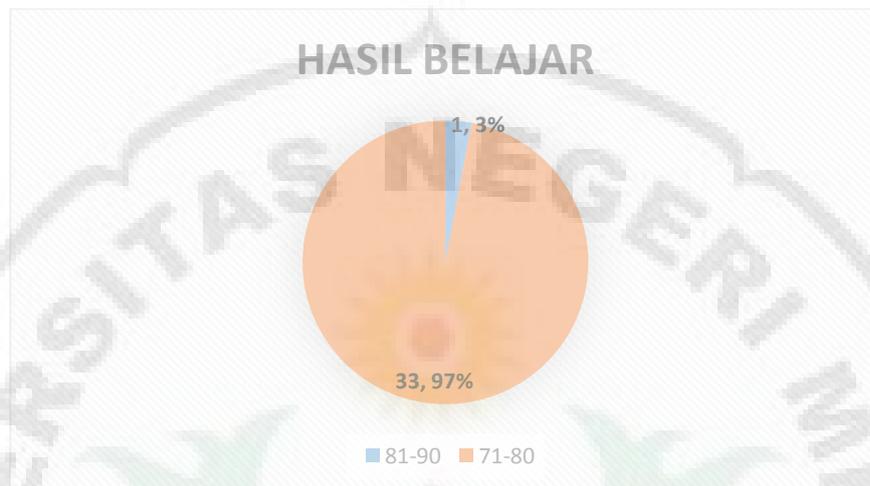
atletik pembelajaran dilakukan melalui daring dan media pembelajaran yang digunakan adalah buku materi.

Keterbatasan media pembelajaran dalam pelajaran PJOK yang ada di sekolah membuat kegiatan belajar jadi kurang menarik sehingga membuat siswa jenuh saat belajar. Pada kegiatan belajar guru hanya berfokus menggunakan media pembelajaran cetak yaitu buku paket dan jika ada praktek maka langsung dilakukan di lapangan. Pembelajaran daring yang dilakukan pada masa ini membuat kegiatan belajar juga menjadi terhambat. Selain pembelajaran hanya melalui daring juga media yang digunakan dalam kegiatan belajar hanya terfokus pada buku paket.

Dengan adanya keterbatasan media tersebut membuat hasil belajar siswa kurang memuaskan. Dari data yang didapat berdasarkan nilai akhir siswa selama 2 tahun sebelumnya pada mata pelajaran PJOK ada sekitar 12 siswa dari 34 siswa yang memiliki nilai diatas 80 untuk tahun ajaran 2019/2020. Pada tahun ajaran 2020/2021 yang memiliki nilai diatas 80 hanya 3 siswa dari 34 siswa. Berikut adalah hasil belajar siswa SMP Swasta Dewantara untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas VII dalam 2 tahun belakang.



Gambar 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas VII Tahun 2019/2020



**Gambar 1.2 Hasil Belajar Siswa Kelas VII Tahun Ajaran 2020/2021**

Setelah melakukan observasi dan juga mencari referensi untuk mengembangkan media pembelajaran. Peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android dikarenakan siswa belajar daring dan hanya memiliki media buku. Perlunya mengembangkan media pembelajaran ini dalam pembelajaran PJOK yaitu agar proses pembelajaran lebih menarik serta dapat meningkatkan hasil dan semangat belajar siswa. Selain itu, siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun dikarenakan media pembelajaran ini bisa digunakan di smartphone.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru masih berpedoman dengan buku paket sehingga siswa masih sulit untuk memahami materi yang di sampaikan.
2. Belum optimalnya penggunaan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik pada pelajaran PJOK.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam menggali dan mengatasi masalah yang ada. Peneliti membatasi masalah pada implementasi media pembelajaran interaktif berbasis android sebagai pengembangan media pembelajaran pada pelajaran PJOK. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran hanya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah apakah media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan layak digunakan ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk mata pelajaran PJOK siswa kelas VII di SMP Swasta Dewantara.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dilakukannya penelitian “Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PJOK”, diharapkan memiliki manfaat. Adapun manfaat yang diharapkan.

1. Secara Teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambahan wawasan dan referensi dalam media pembelajaran interaktif terkhusus pada mata pelajaran PJOK.

2. Secara Praktis.

- a. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai referensi juga bahan pertimbangan media pembelajaran untuk memenuhi sumber belajar dan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru, dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif.
- c. Bagi Peserta Didik, dapat meningkatkan minat dan motivasi serta hasil belajar untuk siswa dalam pelajaran PJOK. Dan sebagai alternatif untuk bahan pelajaran karena mudah diakses dimanapun dan kapanpun.