

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami perkembangan yang begitu pesat, perkembangan tersebut memiliki dampak yang tidak dapat dihindari tentunya. Dampak tersebut menuntut adanya inovasi dan kreatifitas dalam berbagai hal, salah satunya dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu bukan merupakan hal yang sulit lagi untuk menemukan penggunaan TIK dalam dunia pendidikan.

Undang- undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah “ usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang”. Untuk mewujudkan hal tersebut pendidikan harus turut berkembang sejalan dengan perkembangan TIK yang ada. Oleh karena itu, pemerintah mencanangkan sebuah kurikulum berbasis TIK sebagai acuan dalam pembelajaran dengan nama kurikulum 2013.

Kebijakan tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi juga tertera dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik (Permendikbud) indonesia Nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah pada ayat 13 yakni “ pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas pembelajaran”. Dengan adanya kebijakan penggunaan TIK menuntut guru untuk

bisa menggunakan media pada pembelajarannya, adanya pembelajaran yang terintegrasi dengan TIK menjadi sebuah keharusan di kurikulum 2013, gurupun harus bisa menggunakan media pada pembelajarannya.

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap Negara. Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2004, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi anak agar memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki ketrampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara.

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat. (Oemar Hamalik, 2005:3). Oleh karena itu, pendidikan sangat diperlukan dan di pandang sebagai kebutuhan dasar bagi bangsa yang ingin maju, negara Indonesia adalah negara berkembang dapat menjadi maju yaitu memajukan pendidikan Warga Negara Indonesia (WNI) secara menyeluruh.

UU R.I. No. 2 Tahun 1989, pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di mana yang akan datang. Pada rumusan di atas terkandung empat hal yang harus digaris bawahi. Usaha sadar yang di maksudkan adalah

pendidikan diselenggarakan berdasarkan rencana yang matang, mantap, jelas, lengkap, menyeluruh dan berdasarkan pemikiran yang rasional-objektif. Bimbingan pada hakikatnya adalah pemberian bantuan, arahan, motivasi, nasihat dan penyuluhan agar siswa mampu mengatasi masalah, memecahkan masalah sendiri.

Pengajaran adalah bentuk kegiatan di mana terjalin hubungan interaksi dalam proses belajar mengajar antara pengajar dan peserta didik untuk mengembangkan perilaku sesuai dengan tujuan pendidikan. Pelatihan prinsipnya adalah sama dengan pengajaran khususnya untuk mengembangkan keterampilan tertentu.

Undang-undang No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 4 dinyatakan : “ Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.”

Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang cukup luas, pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya, yaitu hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwa. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam

kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Agus Mahendra, 2007:1) Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menunjang perkembangan siswa melalui kegiatan fisik atau gerakan insani. Pendidikan jasmani harus memenuhi kebutuhan anak yang berbeda-beda. Sebab tiap anak mempunyai karakteristik fisik, mental dan sosial yang berbeda-beda (Supandi, 1992:1).

Pendidikan jasmani di Indonesia memiliki tujuan pada keselarasan antara tumbuh kepada keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa, serta merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa Indonesia yang sehat lahir dan batin. Selain itu, pendidikan jasmani juga mempunyai tujuan untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran, perkembangan neuro muskuler, perkembangan mental emosional, perkembangan sosial, dan perkembangan intelektual.

Mencapai tujuan tersebut diperlukan langkah yang komprehensif antara persiapan pembelajaran, proses pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut merupakan bagian yang integral dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Persiapan pembelajaran berkenaan dengan segala sesuatu yang dapat menunjang proses pembelajaran yang didalamnya terdapat RPP, media pembelajaran dan alat-alat dalam pembelajaran serta jenis evaluasi yang

digunakan. Proses pembelajaran berkenaan dengan kegiatan belajar mengajar, sedangkan efektivitas belajar di butuhkan proses perubahan atau merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan .

Berdasarkan data dari IDC (*International Data Corporation*) pada tahun 2014 *Android* memegang 84,4% *market share smartphone* di seluruh dunia, *iphone operating system* merupakan sistem operasi dari iPhone menduduki peringkat ke dua dengan 11,7%, disusul dengan *Windows Phone* di peringkat ke tiga sebesar 2,9%, dan *Blackberry* di peringkat ke empat dengan 0,5% *market share*. Mengutip data yang dimiliki oleh *eMarketer*, Sabtu (19/9/2015), meski di kawasan negara Asia Pasifik seperti China, India, dan Indonesia terjadi kesenjangan untuk mengakses internet antara perkotaan dan perdesaan akibat persoalan infrastruktur, pertumbuhan akses internet di Asia Pasifik tetap terjadi hingga 8,2 persen di 2015 (Panji Wisnu Wirawan, 2011: 22-23).

Emarketer juga memproyeksikan bahwa pada 2016 hingga 2019 pengguna *smartphone* di Indonesia akan terus tumbuh. Angka pertumbuhannya pun fantastis. Pada 2016 akan ada 65,2 juta pengguna *smartphone*. Sedangkan di 2017 akan ada 74,9 juta pengguna. Adapun pada 2018, 2019 dan 2020, terus tumbuh mulai dari 83,5 juta hingga 92 juta bahkan lebih dari itu *mobile phone user* di Indonesia. Jadi seiring bertambahnya tahun, penggunaan *smartphone* juga akan semakin meningkat.

Kesuksesan *Android* ini tidak lepas dari sifatnya yang terbuka (*open source*) yaitu dapat memberikan sumber kode perangkat lunak gratis sehingga 7 para pengembang bisa mengembangkan, mendistribusikan, dan menggandakannya tanpa perlu membayar lisensi apapun. Selain itu *Android* telah disediakan aplikasi yang berbayar maupun gratis oleh pengembang *Android* sehingga memudahkan pengguna. Saat ini sudah banyak aplikasi yang disediakan melalui *Play Store* dan pengguna hanya tinggal mengunduh dan menginstallnya saja ke dalam *smartphone*.

Namun sampai saat ini masih sedikit aplikasi media pembelajaran atletik yang tersedia di *Play Store* apalagi dalam format bahasa Indonesia. Oleh karena itu, melalui tugas akhir ini, penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android studio and adobe animate* dalam bentuk aplikasi untuk mata pelajaran PJOK Materi Atletik kelas VII khususnya nomor cabang tolak peluru dan lempar lembing, sesuai dengan Kompetensi Dasar yang diajarkan di kelas tersebut.

Pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar. Dan mengenal latar belakang siswa (psikologis, fisik dan lingkungan) yang berguna baik bagi penempatan maupun penentuan sebab-sebab kesulitan belajar para siswa yakni berfungsi sebagai masukan bagi tugas Bimbingan dan Penyuluhan (BP). Tujuan terakhir dari pengembangan pembelajaran adalah

sebagai umpan balik bagi guru yang pada gilirannya dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan program remedial bagi siswa.

Pelaksanaan efektivitas pembelajaran perlu pengembangan pembelajaran, pengembangan merupakan hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu dalam melaksanakan pengembangan khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani hendaknya dilakukan dengan hati-hati dan seksama serta mengacu pada prinsip-prinsip evaluasi yang baik, semua itu dilakukan agar diperoleh informasi tentang hasil belajar siswa secara menyeluruh menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil pengamatan yang dilakukan penulis di beberapa sekolah di Mandailing Natal khususnya di Kecamatan Siabu, diperoleh informasi bahwa adanya kesulitan guru PJOK dalam mengajar dalam jaringan (*online*) contohnya mencari dan membuat pembelajaran untuk siswa yang benar-benar relevan dengan materi dan juga guru mengalami kesulitan saat mendemonstrasikan beberapa gerakan dikarenakan belajar mengajar melalui *online* keadaan ini menyebabkan banyak siswa kesulitan dalam memahami gerakan yang di ajarkan oleh guru PJOK, sementara siswa dituntut untuk mampu menguasai pembelajaran sementara itu masih terdapat guru penjas yang belum memasukan aspek kognitif dalam proses pengembangannya apalagi pada saat ini menggunakan sistem DARING (dalam jaringan) masih jauh dari kata maksimal. Guru tersebut masih beranggapan bahwa yang bisa dilakukan saat ini hanya menggunakan pertemuan secara *online* jadi tidak dapat aspek afektif dan psikomotornya, sedangkan

pengembangan kognitif kita dapatkan hanya bisa dilakukan dalam pembelajaran teori di kelas.

Selain itu dalam melakukan proses evaluasi guru juga masih belum objektif, hal ini ditunjukkan dengan masih adanya istilah „nilai pengkatrol / nilai kemanusiaan dalam pengambilan penilaian. Hal ini tentunya menunjukkan bahwa efektivitas atau proses pengembangan pembelajaran belum dilakukan dengan maksimal karena tidak menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya dan belum dilakukannya proses evaluasi secara menyeluruh. Informasi yang di dapat dari guru dan siswa ini, menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan – permasalahan pembelajaran PJOK. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan akan menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran di sekolah tersebut.

Jurnal depart of physical education and sport science Democritus University of Therace (2005), menjelaskan bahwa pengaruh multimedia computer-assisted instruction (MCAI) terhadap prestasi akademik dalam pendidikan jasmani siswa SD Yunani, ini menunjukkan bahwa penggunaan Multimedia Computer-Assisted Intruction dapat bermanfaat dalam pelaksanaan kurikulum pendidikan jasmani yang berkaitan dengan kesehatan, terutama dalam pengajaran konsep dan prinsip dasar akademik. Ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang harus disebutkan. Pertama, keefektifan intruksi bantuan komputer bergantung pada kualitas program multi media sementra efektivitas pengajaran tradisional bergantung pada efektivitas guru pendidikan jasmani.

Jurnal National and Kapodestrian University of Athens, Faculty of Physical Education and Sport Science, Athens, Greece (2011), studi tentang keefektifan penggunaan teknologi dalam pengajaran keterampilan motorik baru-baru ini menarik minat para peneliti untuk sebagian besar, peningkatan jumlah jurnal ilmiah menerbitkan keseluruhan unit atau bahkan masalah mengenai topik ini. Selain itu, banyak peneliti yang bereksperimen pada pengembangan dan penerapan alat pengajaran visual, multimedia digital dan lingkungan belajar virtual untuk pengajaran keterampilan motorik.

Dikatakan bahwa lingkungan belajar multimedia yang diusulkan menggabungkan gambar, suara, teks dan grafis yang didukung secara elektronik dengan pertunjukan langsung, memberikan kesempatan untuk pengajaran, kerjasama, umpan balik, dan interaksi kreatif antara media dan pengguna secara pribadi. Teks mereka mungkin dalam bentuk tertulis (yaitu teks di layar komputer) atau dalam bentuk audio (yaitu narasi), sementara gambar mereka mungkin statis (yaitu foto, grafik, simbol, atau peta) atau dinamis (yaitu video, penggambaran interaktif, Animasi) (Mayer dan Moreno, 2003).

Berdasarkan uraian di atas, penulis berpendapat bahwa agar kegiatan pembelajaran, khususnya kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berlangsung efektif, interaktif, dan menyenangkan, maka perlu ditunjang dengan sebuah multimedia interaktif. Penggunaan multimedia di sekolah sangatlah dimungkinkan karena komputer pada saat ini pada umumnya sudah dimiliki oleh sekolah-sekolah. Agar multimedia yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan, maka perlu dilakukan sebuah penelitian.

Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“pengembangan media pembelajaran instruksional atletik berbasis aplikasi android studio dan adobe animete tahun 2020.**

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, penulis berpendapat bahwa agar kegiatan pembelajaran, khususnya kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berlangsung efektif,interaktif,dan menyenangkan, maka perlu di tunjang dengan sebuah multimedia interaktif. Penggunaan multimedia di sekolah sangatlah di mungkinkan karena komputer pada saat ini pada umumnya sudah dimiliki oleh sekolah-sekolah dan juga smartphone dimiliki peserta didik. Agar multimedia yang di kembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan,maka perlu di lakukan sebuah pengembangan pembelajaran.

Maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi android studio dan adobe animete untuk mata pelajaran PJOK Kompetensi Dasar Mempraktikkan teknik dasar atletik (khususnya cabang olahraga tolak peluru dan lempar lembing) menekankan gerak dasar fundamentalnya di Sekolah Menengah Pertama daerah Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran, tidak sampai membahas pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini di rumuskan sebagai berikut:

1. Apakah produk pengembangan media pembelajaran interaktif materi atletik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan efektif digunakan dalam pembelajaran?
2. Apakah produk pengembangan media pembelajaran aplikasi android studio dan adobe animete materi atletik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan layak digunakan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi berupa aplikasi android studio dan adobe animete yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran PJOK Kompetensi Dasar Mempraktikan teknik dasar atletik (khususnya tolak peluru dan lempar lembing) di Sekolah Menengah Pertama kelas VII.
2. Mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran atletik berbasis android dari para validator dan calon pengguna.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dengan adanya media pembelajaran intraksional atletik berbasis *android studio* dan *adobe animate* dapat mengembangkan proses belajar mengajar menjadi efisien, efektif digunakan oleh siswa dan dapat digunakan kapanpun dan di

manapun. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pengetahuan dan teknologi yang berhubungan dengan proses belajar mengajar terutama atletik cabang lempar tolak peluru dan lempar lembing.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian, manfaat yang dilaksanakan nantinya, diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan,
2. Dapat dijadikan kajian penelitian selanjutnya, sehingga hasilnya lebih mendalam.
3. Secara tidak langsung membantu pemerintah dalam mewujudkan masyarakat yang berpengetahuan dala menghadapi era digital.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Meperoleh media pembelajaran yang lebih variatif bagi guru dan sekolah
2. Memotivasi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologikomputer.

3. Informasi ini nantinya bisa dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang lebih baik.
4. Menumbuh kembangkan kultur pembelajar yang inovatif dan kreatif melalui pembuatan media pembelajaran.
5. Sebagai media untuk mengimplementasikan ilmu dan teori-teori yang didapatkan selama proses belajar.
6. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan untuk mengembangkan serta melakukan inovasi pembelajaran.
7. Bagi sekolah, dapat dijadikan bahan pertimbangan dan referensi guna memaksimalkan sumber belajar dan hasil belajar peserta didik.

Guru pendidikan jasmani merealisasikan tujuannya dengan mengajarkan dan meningkatkan aktivitas jasmani, dengan bimbingan tujuan pendidikan. Kegiatan pekerjaannya sehari-hari berwujud mengajarkan aktivitas jasmani, meskipun tugas yang sesungguhnya adalah usaha bantuan mengembangkan keseluruhan pribadi anak didik. Guru pendidikan jasmani gagal dalam tugasnya, jika murid-muridnya tidak mendapat kemajuan dalam penguasaan aktivitas jasmani yang diajarkan, kemajuan dalam memperhalus gerakan atau kemajuan dalam prestasi.