

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan berkembang sangat pesat. Pembelajaran saat ini sudah memasuki era digital, masyarakat luas khususnya pengguna Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) cenderung mengakses informasi melalui media TIK dimana dan kapan saja yang bersifat *online*. Teknologi komunikasi saat ini sudah berubah peran tidak hanya sebagai media komunikasi saja namun juga bisa dimanfaatkan sebagai media belajar, pemutar video, pemutar audio dan lain sebagainya. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi guru dapat memberikan pembelajaran tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik, demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui media pembelajaran elektronik dengan menggunakan internet.

Perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat memiliki tujuan untuk mempermudah kehidupan. Pengetahuan memiliki manfaat untuk mencerdaskan manusia dan memberi kemudahan kepada manusia melalui keilmuan dan teknologi yang dapat dinikmati manusia seperti sekarang ini merupakan akar dari perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran juga berpengaruh pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada pendidikan sekolah menengah atas.

Menurut Arsyad (2013:02) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang

mampu menjawab berbagai tantangan dan permasalahan yang dihadapi sekarang dan masa yang akan datang. Selain mampu menggunakan alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Pembelajaran yang berlangsung tentunya tidak terlepas dari komponen umum perencanaan pembelajaran, komponen tersebut salah satunya adalah penggunaan media dan sumber belajar (Rahayu, 2013:74). Pembelajaran adalah upaya menata lingkungan sebagai sumber belajar agar terjadinya proses belajar pada diri pembelajar (Dwiyogo, 2008:02). Lebih lanjut Arsyad (2010:13) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian siswa. Dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan pelaksanaan pendidikan di sekolah, diperlukan sebuah media perantara yang dapat difungsikan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, tidak lain adalah media pengajaran (Suyanto & Jihad, 2013:107).

Tantangan tersebut salah satunya berupa inovasi pembelajaran menggunakan teknologi informasi. Salah satu contoh penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan adalah *e-learning*. Teknologi informasi ini merupakan jawaban atas beberapa kelemahan dari metode pembelajaran secara konvensional seperti terbatasnya tempat dan waktu untuk melakukan pembelajaran di sekolah, kurangnya komunikasi guru dan siswa, serta terbatasnya referensi bahan ajar yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, pembelajaran berbasis *e-learning* tersebut merupakan salah satu inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di kelas. Langkah tersebut digunakan untuk memberikan upaya terhadap pengalaman belajar di abad 21, dimana pembelajaran di lingkungan ini harus berlangsung dalam konteks untuk

mengembangkan interaksi dan komunikasi yang memungkinkan pembelajaran formal dan informal (*21th century learning environment*, 2009:3).

Penerapan Teknologi Informasi yang paling dibutuhkan dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah implementasi program *e-learning*. Tidak seperti di negara maju dan berkembang lain, pemanfaatan *e-learning* di Indonesia oleh kalangan dunia pendidikan masih tergolong rendah. Sebab itu, pemahaman dari setiap pelaku dan pelaksana di dunia pendidikan sangatlah diperlukan agar strategi mengembangkan pendidikan berbasis *e-learning* dapat berhasil dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013 (Kemdikbud, 2013), pemerintah menetapkan beberapa prinsip yang harus dijadikan dasar dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Prinsip-prinsip pembelajaran yang tertera dalam permendikbud No 65 tahun 2013 siswa dituntut lebih aktif dalam mencari informasi dan tidak hanya bertumpu pada pengetahuan guru, pembelajaran lebih bersifat ilmiah dari konsep pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi, dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterampilan mental, pembelajaran bukan hanya berlangsung di sekolah namun pembelajaran dapat berlangsung di rumah dan dimana saja. Dari tuntutan kurikulum 2013 dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik di dorong untuk mencari tahu mengenai informasi secara saintifik dan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Hal ini sesuai dengan media pembelajaran *e-learning* yang memanfaatkan jaringan internet dan siswa dapat belajar dengan lebih mudah.

Pendidikan jasmani sebagai pendidikan tentang dan melalui aktivitas gerak yang dikemukakan Pangrazi dan Dauer (Budiana, 2012:1) bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan

sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan direncanakan sistematis.

Selain itu pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, terhadap keseluruhan pertumbuhan dan perkembangan semua anak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan melalui gerakan, dan harus dilakukan dengan cara yang bermanfaat dan bermakna. Dari pendapat diatas menjelaskan bahwa pendidikan jasmani tidak dapat dipandang sebelah mata. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari kurikulum standar bagi lembaga pendidikan dasar dan menengah. Dengan pengolahan yang tepat, maka pengaruhnya bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan sosial peserta didik akan sangat maksimal atau dengan kata lain pendidikan jasmani memiliki pengaruh yang sangat besar.

Tujuan pendidikan jasmani menurut Bucher (Suherman, 2009: 7) adalah untuk perkembangan fisik berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang, perkembangan gerak berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna (*skillful*), perkembangan mental berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya dan perkembangan sosial berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa dengan adanya pendidikan jasmani pula, diharapkan akan terdorong pertumbuhan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai seperti sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual,

sosial, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan oleh pendidik sehingga proses pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Hal ini selaras dengan pendapat Rusman (2013: 16) yang mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan dan diteruskan pada penerima. Informasi atau bahan ajar yang di sampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran adalah internet. Menurut Kenji (dalam Munir, 2010: 196) mengatakan bahwa setidaknya ada enam fungsi internet yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, sebagai alat mengakses informasi, fungsi pendidikan dan pembelajaran, serta fungsi tambahan, fungsi pelengkap dan pengganti. Fungsi internet sebagai media pembelajaran adalah media internet dapat digunakan guru untuk menyampaikn materi pembelajaran.

Menurut Rusman (2009: 115) *e-learning* merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis *web* (*web based learning*), pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*), kelas virtual (*virtual classroom*) dan kelas digital (*digital classroom*), Materi-materi dalam kegiatan pembelajaran elektronik tersebut kebanyakan dihantarkan melalui media internet, tape video atau audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CD-ROM. Definisi ini juga menyatakan bahwa definisi *e-learning* itu bisa bervariasi tergantung dari penyelenggara kegiatan *e-learning* tersebut dan bagaimana cara penggunaannya, termasuk juga apa tujuan penggunaannya.

Menurut Cisco (dalam Rusman, 2013: 289) Ada empat hal dalam filosofis *e-learning*, yaitu pertama *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi,

pendidikan, pelatihan secara online. Kedua *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional. Ketiga *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan *content* dan pengembangan teknologi pendidikan. Keempat kapasitas siswa dalam *e-learning* sangat bervariasi tergantung bentuk, isi, dan cara penyampaiannya.

Menurut Arani (2004) melaporkan hasil penelitiannya bahwa penggunaan sumber belajar *online* lebih efektif daripada metode tradisional dengan menyampaikan ceramah di depan kelas. Kemudian penelitian Alomari (2009) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis sumber belajar *online* dapat mendukung kemampuan siswa dalam mengumpulkan sumber informasi sebagai bahan belajar. Penggunaan sumber belajar *online* dengan demikian tidak hanya menguntungkan karena interaktivitas dan aksesibilitasnya saja, namun juga dapat meningkatkan kemandirian aktif mahasiswa dalam belajar.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan *e-learning*. Dalam *e-learning*, banyak media pembelajaran *online* yang bisa dipilih oleh guru sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah *website*. Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya yang harus dilakukan pendidik demi meningkatkan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani dalam materi permainan bola basket. Melalui pengembangan media pembelajaran diharapkan pembelajaran akan lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

Dalam kegiatan pembelajaran di lingkup sekolah, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani menekankan pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tentunya pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian penting yang

telah ditunjuk dalam kurikulum 2013 sehingga peran pendidikan jasmani dalam mencapai tujuan pendidikan nasional sangatlah penting. Hasil penelitian oleh (Koc, 2017) mengatakan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani memiliki tingkat efek positif dalam kegiatan pembelajaran disekolah yang sangat berpengaruh pada perkembangan siswa. Selain itu menurut (Wang, 2017) mengatakan bahwa pendidikan jasmani memiliki pengaruh yang tak tergantikan pada pembentukan karakter moral, perkembangan intelektual, estetika pencapaian dan gaya hidup sehat.

Bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari lima orang. Tujuan permainan ini adalah membuat nilai sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola ke keranjang lawan dan mencegah pemain lawan untuk membuat nilai. Permainan ini sangat menarik karena dapat dilakukan baik didalam ruangan maupun diluar ruangan (Mukholid, 2007: 126). Teknik dasar permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdiri dari, mengoper (*passing*), mengiring bola dengan cara memantulkan ke lantai (*dribbling*), menembak (*shooting*).

Bola basket termasuk ke dalam salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani kelas X SMA Negeri 3 Medan, sehingga memerlukan media pembelajaran yang menarik dan terbaru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam materi permainan bola basket.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada bulan Juli 2019 pada saat ini di SMA Negeri 3 Medan, diketahui bahwa pembelajaran pendidikan jasmani masih mengandalkan model konvensional dimana belajar yang berpusat kepada pendidik (*teacher centered teaching*), seperti ceramah dan instruksi. Model ini dilaksanakan dengan cara memberikan penjelasan dan contoh oleh pendidik kepada peserta didik menggunakan bahan ajar berupa buku teks. Pada kenyataannya model pembelajaran yang

digunakan guru SMA Negeri 3 Medan khususnya pada materi permainan bola basket, saat ini tidak begitu efektif karena memerlukan waktu yang cukup panjang, dan dalam praktiknya pendidik masih tetap lebih banyak beraktivitas ketimbang peserta didik. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan persediaan media pembelajaran sehingga peserta didik hanya bisa memperhatikan dan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh pendidik. Guru juga kurang efektif dalam memanfaatkan sarana prasarana dalam pembelajaran dan kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini tidak sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang tertera dalam Permendikbud No 65 tahun 2013 siswa dituntut lebih aktif dalam mencari informasi dan tidak hanya bertumpu pada pengetahuan guru, pembelajaran lebih bersifat ilmiah dari konsep pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi, dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterampilan mental, pembelajaran bukan hanya berlangsung di sekolah namun pembelajaran juga dapat berlangsung di rumah dan dimana saja.

SMA Negeri 3 Medan, memiliki standar sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran berbasis *e-learning*, diantaranya memiliki proyektor, lab komputer, dan jaringan *wifi*. Siswa juga dapat menggunakan *gadget/handphone* mereka untuk mengakses *e-learning*. Dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana ini kurang dioptimalkan pendidik dalam pemanfaatannya. Guru melakukan proses belajar mengajar secara konvensional dengan menggunakan buku teks, peralatan olahraga dan instruksi. Padahal sarana dan prasarana yang telah tersedia sesungguhnya dapat dimaksimalkan penggunaannya, misalnya melalui penggunaan media pembelajaran yang berbasis *e-learning*.

Berdasarkan hal di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran *e-learning* yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep digital yang memudahkan siswa untuk mengakses konten yang ada dalam

website dan siswa dapat mudah belajar dimana pun dan kapanpun siswa ingin belajar. Pembelajaran berbasis *e-learning* tentu akan menampilkan pembelajaran yang lebih menarik, sebab siswa dapat langsung mengakses konten yang dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya pada materi permainan bola basket.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan penelitian dan pengembangan berbasis *e-learning* pada materi permainan bola basket, maka judul dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Bola Basket Berbasis *E-Learning* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut: 1. Penjelasan dari guru belum cukup untuk memahami permainan bola basket bagi sebagian besar peserta didik, 2. Guru belum memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, 3. Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah belum menerapkan pembelajaran berbasis *e-learning*, 4. Guru belum menerapkan pembelajaran berbasis *e-learning*, 5. Diperlukannya media pembelajaran berbasis *e-learning* yang disertai dengan gambar dan video untuk materi permainan bola basket.

1.3. Batasan Masalah

Ditinjau dari berbagai masalah yang muncul, maka masalah yang diteliti berkaitan dengan “pengembangan media pembelajaran permainan bola basket berbasis *e-learning*”. Dan materi pelajaran yang dikembangkan meliputi kompetensi dasar yaitu KD3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik. Dan KD4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik. Penelitian ini hanya dibatasi pada uji kelayakan produk yang dikembangkan.

1.4. Rumusan Masalah

Bedasarkan identifikasi dan pembatasan masalah seperti yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran permainan bola basket berbasis *e-learning* untuk siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan?
2. Apakah media pembelajaran permainan bola basket berbasis *e-learning* layak untuk dikembangkan pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah dapat disesuaikan tujuan penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *e-learning* yang efektif dan digunakan dalam materi permainan bola basket, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-learning* pada permainan bola basket untuk siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran permainan bola basket berbasis *e-learning* untuk siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan secara teoretis dan praktis oleh pihak-pihak terkait. Secara rinci manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian penelitian yang relevan bagi peneliti yang lain, baik yang merupakan penelitian lanjutan maupun penelitian pengembangan yang sifatnya memperluas untuk dijadikan referensi bagi penelitian yang lebih mendalam tentang pengembangan media pembelajaran permainan bola basket berbasis *e-learning* pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Medan.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu:

a. Bagi peserta didik

- 1) Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif kepada peserta didik sehingga pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih menyenangkan.
- 2) Dapat melatih peserta didik dalam mengembangkan kreativitas belajar pendidikan jasmani sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat, sikap, prestasi dan motivasi belajar peserta didik.

b. Bagi pendidik

- 1) Dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang baru untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas peserta didik.
- 2) Dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang lebih tepat dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

c. Bagi lembaga sekolah

Memberikan motivasi kepada pengampu mata pelajaran pendidikan jasmani maupun mata pelajaran lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan inovatif.