BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pendidikan terdapat suatu proses yang disebut belajar mengajar, dimana proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Tanpa disadari dalam kehidupan setiap individu di awali dengan belajar, mulai dari lahir hingga dewasa sesuai dengan kebutuhan.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode pengajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Dewasa ini media memegang peranan penting di dalam membantu tercapainya proses belajar mengajar bahkan media sudah menjadi dunia bagi banyak orang. Kegiatan belajar mengajar sekarang telah bergerak menuju dikuranginya penyampaian dengan ceramah, dan berpindah dengan digunakannya banyak media (Gafur, 1986: 110). Media berkaitan dengan teknologi, dan selalu

mengalami perkembangan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman pula. Di era globalisasi ini salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi.

Media pembelajaran berbasis ICT adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang berbentuk teknologi, informasi dan komunikasi. Dengan kata lain, media ini adalah sarana penyebaran informasi yang berupa perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi agar data dapat disebar dan diakses secara global (Rusman, 2012). Perkembangan dunia pendidikan, sampai saat ini tidak terhitung media pembelajaran yang berbasis internet, seperti portal, forum, blog, *web* atau jenis media *e-learning* lainnya.

Hasil observasi di kelas VII di SMP Negeri 27 Medan, pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi pola makan sehat guru mengajar dengan menggunakan metode diskusi dan ceramah dan tidak didukung oleh media pembelajaran ICT sehingga siswa cepat merasa bosan. Kurangnya pemanfaatan media dalam bentuk media gambar/vidio yang dapat menjelaskan kondisi yang real terkait dengan materi yang disajikan sehingga para siswa lebih banyak diajak memahami secara khayal, permasalahan tersebut ada kaitannya dengan media pembelajaran (Fauziah H, 2013: 14). Pengamatan kegiatan belajar mengajar pada kelas VII-1 yang berjumlah sebanyak 34 siswa, terhitung 11 siswa atau dengan persentase 32,35% dari keseluruhan siswa sibuk mengobrol dengan teman sebangku di luar topik pembelajaran, 5 siswa atau dalam persentase 14,70% siswa tampak mengantuk, dan 18 siswa atau dalam persentase hanya 52,94% siswa memperhatikan guru.

Dari pernyataan siswa juga bahwa pihak sekolah melarang siswa untuk membawa *smartphone* kesekolah sedangkan *smartphone* dapat membantu siswa sebagai sumber belajar ke arah yang positif, fitur yang tersedia di dalam *smartphone* dapat digunakan sebagai sumber belajar yang mengarah pada pembelajaran menggunakan media ICT. Kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran tersebut membuat pembelajaran kurang efektif, karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Agar materi tersebut menarik sehingga memotivasi peserta didik belajar mandiri, maka materi dikembangkan menggunakan teknologi informasi komunikasi dengan menempatkannya pada media *web*site yang terkoneksi dengan internet yang mana manfaat media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan (Kemp & Dayton dalam Arsyad, 2003).

Penelitian dan pengembangan sebelumnya telah dilakukan oleh Fajar Hidayat (2016), mengenai Pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi budaya hidup sehat untuk siswa SMA Kelas XI. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan budaya hidup sehat untuk siswa SMA Kelas XI. Produk ini layak digunakan apabila mendapatkan kriteria penilaian minimal “Baik”. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,72 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,56 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan skor rata-rata 4,25 dengan kategori “Sangat Baik”. Pada

uji coba kelompok terbatas mendapat skor rata-rata 4,49 dengan kategori "Sangat Baik". Pada uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata 4,38 dengan kategori "Sangat Baik".

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis internet (*online)* dalam bentuk multimedia efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Penelitian dan pengembangan lainnya yaitu tentang pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis komputer untuk SMA oleh Suci Cahyati, Wawan S Suherman (2014) menghasilkan produk berupa CD (*Compact Disk*) pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis komputer untuk SMA yang valid dan efektif hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa produknya efektif digunakan dalam pembelajaran di SMA.

Berbagai pertimbangan melalui latar belakang dunia pendidikan yang semakin maju, para pengembang media pembelajaran memilih untuk menciptakan media yang mampu menarik perhatian siswa secara mandiri. Menurut Uno (2016: 40) studi yang dilakukan di Amerika sangat mendukung dikembangkannya *e-learning*, yakni menyatakan bahwa *e-learning* sangat efektif, memungkinkan 30% pendidikan lebih baik, 40% waktu lebih singkat, dan 30% biaya lebih murah. Dengan memperhatikan hal tersebut dan berdasarkan penelitian yang sudah ada di atas, peneliti mencoba mengembangkan aplikasi melalui situs *web* yang dapat diakses menggunakan *smartphone* maupun komputer sebagai media pembelajaran elektronik (*e-learning*). Penggunaan media *web* sebagai salah satu media pembelajaran pola makan sehat selain akan menarik minat peserta didik untuk belajar aktif juga dapat diakses siswa diluar jam belajar di sekolah. Isi *web*

dilengkapi dengan teks, gambar, vidio, dan bahkan beberapa multimedia yang akan menjadi lebih interaktif. Bahan ajar yang dikemas sebagai media belajar berbasis *web* merupakan salah satu bentuk aplikasi dari sistem *e-learning* tidak hanya mampu menyajikan materi belajar secara lebih menarik dan *up to date* tetapi juga memungkinkan adanya unsur interaktif dan umpan balik antara guru dan siswa dalam pembelajaran, sehingga metode pembelajaran yang dilakukan guru akan lebih bervariasi dan siswa lebih banyak aktif dalam belajar. Cara yang digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah dengan menyusun media pembelajaran berbasis *web* melalui jaringan internet sebagai upaya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul: "**Pengembangan Media Pembelajaran Pola Makan Sehat (*E-learning*) Berbasis Situs *Web* Pada Siwa Kelas VII**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis ICT.
2. Media pembelajaran Pola Makan Sehat kurang manarik dan interaktif.
3. Minat siswa dalam pembelajaran masih kurang dikarenakan guru masih menggunakan metode diskusi dan ceramah dalam pembelajaran.

4. Guru belum menggunakan alternatif media pembelajaran, seperti media pembelajaran berbasis situs *web* sebagai media yang dapat menunjang pembelajaran Pola Makan Sehat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam menggali dan mengatasi masalah yang ada. Peneliti membatasi masalah pada implementasi pembelajaran elektronik *(e-learning)* berbasis situs *web* sebagai pengembangan media pembelajaran Pola Makan Sehat pada siswa kelas VII. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran hanya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan indikator pencapaian Kompetensi Dasar (KD) yaitu memahami pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan pembelajaran elektronik *(e-learning)* berbasis situs *web* pada kompetensi dasar "Memahami pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan" untuk siswa kelas VII"?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran elektronik *(e-learning)* berbasis situs *web* sebagai variasi media pembelajaran Pola Makan Sehat

berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Pola Makan Sehat?

3. Bagaimana pendapat siswa mengenai adanya pengembangan pembelajaran elektronik *(e-learning)* pada kompetensi dasar "Memahami pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan" untuk siswa kelas VII?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan pembelajaran elektronik *(e-learning)* berbasis situs *web* pada kompetensi dasar Memahami pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan untuk siswa kelas VII.
2. Mengetahui kelayakan pembelajaran elektronik *(e-learning)* berbasis situs *web* sebagai variasi media pembelajaran Pola Makan Sehat berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.
3. Mengetahui pendapat siswa terhadap pengembangan pembelajaran elektronik berbasis situs *web* pada pada kompetensi dasar Memahami pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan

   Media pembelajaran dengan teknologi internet berupa situs *web* yang memuat materi pembelajaran koperasi pada kompetensi dasar Memahami pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan. Media ini dikemas secara menarik bagi siswa untuk menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan baik di sekolah maupun luar sekolah.

2. Materi yang disajikan

   Materi yang disajikan pada media ini disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan di SMP dan Kurikulum yang digunakan adalah K13 (Kurikulum 2013).

3. Jenis media pembelajaran

   Jenis media pembelajaran pada penelitian ini berupa media pembelajaran elektronik *(e-learning)* berbasis situs *web* yang dapat diakses pada gawai seperti komputer, laptop, dan *smartphone*. Media ini dapat meringkas materi agar lebih mudah untuk dipahami siswa. Media ini juga memuat soal yang dapat dikerjakan secara berkelompok maupun individu dengan memilih alternatif jawaban yang telah disediakan.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

   Memahami pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi peneliti

      Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

   b. Bagi siswa

      Media sebagai sarana pembelajaran elektronik *(e-learning)* dapat menjadi salah satu variasi sumber belajar siswa untuk belajar secara mandiri bahkan di luar pembelajaran formal.

   c. Bagi guru

      Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui media yang tepat dan menarik sesuai tujuan belajar, sehingga guru terbantu dalam memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran Pola Makan Sehat.

   d. Bagi sekolah

      Penggunaan media pembelajaran model pembelajaran elektronik *(e-learning)* berbasis situs *web* diharapkan dapat menunjang kegiatan belajar siswa sehingga dapat memenuhi tujuan kurikulum yang telah ditetapkan.