

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi topik pembahasan yang menarik dalam lingkungan masyarakat yang menganggap pentingnya pendidikan dengan tujuan meningkatkan pengetahuan individu. Berbicara mengenai dunia pendidikan, arti pendidikan itu sendiri yakni Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2003: 16) ”mendefinisikan secara umum “Pendidikan adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.”

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, tidak akan pernah terlepas dari yang namanya hasil belajar. Untuk mencapai hasil belajar yang baik, peserta didik membutuhkan pemahaman dari konsep yang sudah diberikan. Seorang pendidik memerlukan media atau bahan ajar yang digunakan sebagai alat perantara bagi guru dalam menyampaikan materi yang bertujuan untuk memahamkan peserta didik, pendekatan dalam proses pembelajaran, dan lain sebagainya. Peranan Guru Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis.

Untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang maksimal guru dituntut menjadi aktif kreatif dalam mengembangkan sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan

teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi berupa perangkat komputer, internet guru dapat mengembangkan media pembelajaran di sekolah agar tujuan pembelajaran menjadi lebih maksimal. Untuk itu setiap guru harus terus berkembang menjadikan sebuah pembelajaran yang menarik, efisien dan maksimal diterima oleh para siswa. Pada garis besarnya ada tiga pola pembelajaran:

1. Pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga.
2. Pola guru menggunakan alat bantu dengan siswa.
3. Pola guru menggunakan media dengan siswa.

Ada banyak media pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk meningkatkan kesenangan siswa dalam belajar, salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran lari jarak pendek berbasis multimedia interaktif. Jenis materi pun disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa serta bisa menarik perhatian siswa. Membuat media pembelajaran pendidikan jasmani materi lari jarak pendek dengan menggunakan multimedia interaktif pembelajaran yang mengacu pada tujuan pendidikan serta karakteristik anak smp. Mengajarkan menggunakan multimedia interaktif juga merupakan suatu alat dalam membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani yang menunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran serta dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Media pembelajaran interaktif adalah media yang dapat didengar dan dilihat. Jadi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video. Film dan Video merupakan contoh media pembelajaran berbasis

multimedia yang mampu digunakan untuk penyampaian materi. Materi disampaikan melalui gambar bergerak yang terdiri dalam banyak frame yang diputar atau disusun dan ditampilkan secara bergiliran dengan cepat sehingga film atau video tersebut dapat menampilkan objek bergerak. Film atau video dibuat berdasarkan konsep cerita yang telah direncanakan sebelumnya. Keuntungan media pembelajaran multimedia ini memberikan inovasi dalam pembelajaran dan bisa diputar berulang kali untuk membuat peserta didik mengerti tentang materi yang diajarkan.

Berdasarkan yang telah diungkapkan oleh guru pjok SMP Negeri 2 SPISPIS saat Wawancara: didapat bahwa pembelajaran pjok masih menggunakan bahan ajar berupa buku paket. Guru menyampaikan bahwa buku paket kurang efektif dimaafkan oleh siswa, sehingga kelemahan siswa terletak Pada tingkat pemahaman. Untuk itu para siswa dalam belajar harus menggunakan metode yang menarik dan memicu peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru pjok, terdapat masalah yang ditemukan yaitu kesulitan peserta didik dalam memahami suatu konsep pembelajaran pjok. Masalah yang ada di SMP Negeri 2 SPISPIS tersebut erat kaitannya dengan media pembelajaran yang digunakan guru dan Peserta didik dalam pembelajaran dikelas. Media Pembelajaran yang digunakan kurang meningkatkan kreatifitas dan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas. Guru ingin menggunakan modul cetak atau elektronik namun tidak memiliki kemampuan yang memadai untuk membuat media cetak ataupun elektronik.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru pjok nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan di SMP Negeri 2 SIPISPIS pada mata pelajaran

Penjas adalah 75. Sedangkan hasil belajar diperoleh nilai rata-rata ulangan harian 30 pada pembelajaran Penjas kelas 7 dari jumlah siswa keseluruhan 30 peserta didik hanya 36,7% yakni 11 siswa yang mendapatkan hasil diatas KKM, sedangkan 63,3% yakni 19 siswa yang mendapat nilai ulangan di bawah KKM. Kondisi ini menggambarkan bahwa pemahaman siswa dalam proses belajar masih rendah sehingga menyebabkan hasil belajar siswa cenderung rendah. Hasil penelitian menunjukkan adanya masalah pada tingkat pemahaman siswa, maka sangat perlu dilakukan suatu pengembangan media pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk memperbaiki pembelajaran yang sudah ada dengan tujuan mengatasi masalah tersebut. Hal itu memberikan ide kepada penulis untuk mengembangkan media pembelajaran lari jarak pendek agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga saat melakukan praktik siswa bisa dengan benar melakukannya dan bisa mengulanginya di rumah.

Agar mendapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan seorang guru harus bisa dalam memahami karakteristik siswanya, anak – anak seperti siswa smp kelas VII mereka sangatlah menyukai sebuah suara dan gambar bergerak atau disebut multimedia interaktif. Dengan memanfaatkan itu seorang guru dapat menarik antusias siswa dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih dinamis dan tujuan pembelajaran dapat tercapai ditambahkan dengan alat bantu atau media pembelajaran interaktif.

Adapun program (*software/aplikasi*) yang digunakan peneliti untuk membuat media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif adalah *Adobe Flash CS6*. Keunggulan aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan

dikembangkan menjadi multimedia interaktif. Media pembelajaran interaktif adobe flash dapat disajikan secara *offline*.

Dengan latar belakang permasalahan diatas, maka Peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Lari Jarak Pendek Untuk Siswa SMP Negeri 2 Spispis**. Media Pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pengamatan dan mempermudah siswa dalam mempelajari lari jarak pendek pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas terdapat beberapa permasalahan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pembelajaran lari jarak pendek, maka permasalahan yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Minimnya perkembangan sumber belajar yang berbasis multimedia dalam bidang olahraga.
2. Kurangnya minat siswa membaca buku, sehingga siswa membutuhkan media lain yang dapat meningkatkan minat dan pengetahuan siswa mengenai atketik materi lari jarak pendek dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Belum diberdayakan pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan multimedia interaktif di smp negeri 2 sipsispis

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak menjadi luas, perlu adanya

batasan - batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Berdasarkan identifikasi diatas, maka dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada “pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran lari jarak pendek untuk siswa smp negeri 2 sipispis”.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Lari Jarak Pendek Untuk Siswa SMP Negeri 2 Sipispis ?
2. Bagaimanakah kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Lari Jarak Pendek Untuk Siswa SMP Negeri 2 Sipispis ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah *Media Pembelajaran ( Aplikasi pembelajaran )* dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Lari Jarak Pendek Untuk Siswa SMP Negeri 2 Sipispis.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil yang didapat dari kegiatan penelitian ini dapat memberikan dua manfaat, yaitu :

##### **1.6.1 Manfaat teoritis**

Menambah ilmu pengetahuan dan memberikan sumbangan kepada

guru untuk mengefektifkan proses pembelajaran dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran lari jarak pendek melalui pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- a) Bagi peneliti, Dapat menambah wawasan tentang ketetapan dalam penggunaan media pembelajaran terhadap pembelajaran lari jarak pendek disekolah.
- b) Bagi guru penjas, diharapkan dari hasil pengembangan ini menjadi salah satu rujukan para guru pjok dalam meningkatkan mutu pengajaran pjok, dan juga sebagai motivasi untuk guru menciptakan variasi mengajar dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbagi cabang olahraga agar siswa menjadi senang, tertarik dan aktif untuk bergerak, Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi pjok.
- c) Bagi siswa, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman terhadap pembelajaran lari jarak pendek kepada siswa, dan untuk meningkatkan kemampuan atau prestasi belajar siswa dalam pembelajaran lari jarak pendek kemudian siswa termotivasi untuk belajar lebih, dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat.
- d) Bagi sekolah, Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan kepada pihak terkait agar lebih memperhatikan mutu pendidikan khususnya Pembelajaran pjok bagi Siswa serta menambah rujukan tentang pengembangan Media Pembelajaran lainnya, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.