

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang dilaksanakan dalam mengembangkan keterampilan seseorang melalui proses belajar, bimbingan, dan juga interaksi seseorang dengan kehidupannya agar terwujud individu yang utuh. Upaya di atas dalam artian sebuah aktivitas yang terjadi secara direncanakan, sedangkan keterampilan adalah potensi yang dimiliki seseorang. Asumsinya, semua orang memiliki kemampuan agar bisa mendidik dan dididik. Pendidikan juga merupakan sebuah langkah yang terdapat beberapa bagian yang sama-sama mempengaruhi serta ketergantungan misalnya pada sebuah sistem.

Pernyataan di atas seiring dengan peraturan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 berkenaan dengan Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal (1) sebagai berikut: Pendidikan adalah: “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan situasi belajar dan proses pembelajaran supaya 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”.

Pendidikan dapat terlaksana dengan baik apabila terdapat perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan secara sistematis. Pendidikan formal di Indonesia terbagi atas beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pendidikan jasmani

olahraga dan kesehatan ditekankan untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Pendidikan jasmani merupakan sarana interaksi yang sangat efisien dalam mengembangkan potensi baik guru dan siswa. Dalam melaksanakan pendidikan jasmani di sekolah, guru berperan dalam mengatur dan mengkondisikan lingkungan belajar agar siswa dapat belajar dengan aman dan nyaman. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani perlu memilih dan menggunakan cara-cara pengajaran serta persiapan yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran, sehingga dari kegiatan pendidikan siswa akan memperoleh pengalaman belajar gerak yang efektif. Persiapan yang dilakukan adalah mendesain pembelajaran mulai dari menyiapkan materi pembelajaran, menentukan metode mengajar yang sesuai dengan kondisi sekolah dan kemampuan siswa/i, serta menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan.

Pada prinsipnya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi. Melalui proses komunikasi ini, pesan atau informasi mampu dihayati dan dirasakan manusia lain. Maka supaya tidak terdapat kesalahan komunikasi dibutuhkan alat untuk mendukung proses komunikasi yang dikenal dengan media. Sistem pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran. Fungsi yang paling menonjol dari media pembelajaran yaitu sebagai sarana pendukung pembelajaran yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, serta suasana belajar yang disusun dan

dibuat oleh pendidik. Media pembelajaran berupa alat digunakan untuk menjelaskan isi materi pelajaran, diantaranya seperti buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide foto, gambar grafik, televisi dan komputer. Jadi media diartikan sebagai komponen sumber belajar yang berisi materi instruksional pada ruang lingkup peserta didik yang mampu membangkitkan peserta didik supaya belajar.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) bola basket masuk dalam kurikulum dan menjadi cabang olahraga wajib yang harus dipelajari oleh semua peserta didik. Teknik dasar mencakup *passing* (*mengoper bola*), *catching* (menangkap bola), *dribbling* (menggiring bola), *shooting* (menembak bola). Melalui bola basket juga diharapkan menumbuhkan nilai-nilai seperti kejujuran, sportifitas, pantang menyerah dan tanggung jawab.

Dalam proses pembelajaran peserta didik diminta untuk lebih aktif dan pendidik tidak lagi menjadi sumber belajar satu-satunya, dimana pendidik ditempatkan sebagai fasilitator belajar. Hal tersebut membuat pendidik harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan lebih banyak sumber belajar kepada peserta didik. Kebutuhan akan media pembelajaran tidak dapat dihindari lagi oleh pendidik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Torgamba ada 3 aspek yang diamati, yaitu : 1) Penggunaan media belajar dalam mendukung kegiatan pembelajaran ditemukan: a) Mata pelajaran PJOK materi *Passing* Bola Basket terdiri dari 3 les, 1 les dilakukan di dalam ruangan untuk pembelajaran teori dan 2 les dilakukan di luar ruangan untuk pembelajaran

prektek b) Penggunaan media dalam proses pembelajaran PJOK materi *Passing* Bola Basket adalah buku pelajaran dan beberapa buku di perputakaan sebagai referensi. 2) Sikap peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran, ditemukan: a) Peserta didik aktif memperhatikan guru apabila di rangsang dengan gambar dan penjelasan yang menarik b) Ada beberapa siswa yang mengalihkan perhatiannya ke hal lain seperti bermain dan mengobrol saat guru menjelaskan materi. 3) Kondisi dan fasilitas di SMP Negeri 1 Torgamba ditemukan: a) SMP Negeri 1 Torgamba terdiri dari 19 ruangan kelas, yaitu kelas VII terdiri dari 7 ruangan, kelas VIII terdiri dari 6 ruangan, dan kelas IX terdiri dari 6 ruangan b) Tiap kelas memiliki fasilitas meja, kursi, papan tulis c) Sekolah mempunyai lapangan untuk upacara dan kegiatan olahraga yang di lengkapi dengan tiang serta ring basket. d) Sekolah memiliki peralatan olahraga dan peralatan seperti *Screen*, *Proyektor*, dan beberapa set *speaker* dalam kondisi baik, serta beberapa buah laptop yang digunakan dalam menunjang pembelajaran berbasis komputer.

Dan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 1 Torgamba menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang paham dalam melakukan gerakan *passing* pada pembelajaran bola basket, terlihat dari nilai yang diperoleh peserta didik pada saat ujian tengah semester (UTS), dari 30 peserta didik hanya 14 orang yang nilainya diatas KKM. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran dalam materi *passing* bolabasket mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Dari 30 peserta didik yang diwawancara 16 orang merasa masih kesulitan dalam memahami materi *passing* bolabasket. Dan di pertanyaan berikutnya masih banyak peserta didik yang

menganggap penjelasan dari guru belum cukup untuk memahami materi *passing* bola basket. Selain itu guru penjas belum banyak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media yang dibutuhkan disertai dengan contoh gerakan tidak hanya dengan tulisan saja. Gambar dan video dibutuhkan oleh peserta didik untuk mempermudah dalam pemahaman materi. Selain materi dan contoh adanya soal latihan juga diperlukan dimana soal yang diperlukan berupa pilihan ganda.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penyelesaian produk yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah berbasis animasi yang di buat menggunakan *software Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6* merupakan *software* desain grafis yang mampu merancang berbagai animasi dan navigasi yang dipresentasikan secara langsung ke dalam komputer. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Fitur-fitur yang ada pada *software Adobe Flash CS6* dapat menampilkan berbagai macam objek seperti suara, gambar, grafik, dan lain sebagainya yang disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran. Selain itu, *Adobe Flash CS6* dapat digunakan untuk mendesain dan merancang media pembelajaran. Dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah wawasan peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di sekolah adalah media berbasis komputer.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer adalah pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di dalam kelas, melalui pembelajaran ini disajikan dengan komputer sehingga kegiatan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Ada beberapa peserta didik yang mudah merespon informasi dengan mendengarkan musik, sedangkan peserta didik lainnya dapat mudah menerima informasi dengan melihat, tetapi ada pula peserta didik yang dapat dengan mudah menerima informasi dengan membaca. Pembelajaran yang dirancang dengan berbasis *Adobe Flash CS6* dapat memadukan ketiga aspek tersebut di atas. Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas maka peneliti melakukan pengembangan yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Passing* Bola Basket Berbasis Animasi Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan diatas masalah perlu diidentifikasi lebih dalam lagi, dengan tujuan dapat mempermudah peneliti untuk mendapatkan tujuan peneliti ini dikemukakan dengan beberapa bentuk pernyataan:

1. Pengetahuan peserta didik tentang materi *passing* bola basket masih rendah.
2. Kurangnya media pembelajaran di sekolah untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

1.3 Pembatas Masalah

Pengembangan media pembelajaran ini sebatas pada pengembangan produk media berbasis animasi dan kelayakannya. Alasan mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi karena media pembelajaran ini mempunyai keunggulan yaitu bisa menampilkan video, gambar, audio, teks, soal evaluasi interaktif, dan animasi yang peserta didik dapat melihat materi secara lengkap dan disajikan secara terstruktur sehingga diharapkan dengan pembuatan media ini peserta didik lebih memahami materi *passing* bola basket serta media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru untuk media pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *passing* bola basket berbasis animasi ini dapat di kembangkan dan bermanfaat bagi peserta didik?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis animasi materi *passing* bola basket pada tingkat Sekolah Menengah Pertama?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi materi *passing* bola basket pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.

2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi materi *passing* bola basket pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang peneliti lakukan, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang dapat memberikan suatu gambaran yang luas tentang teknologi, baik secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Secara Teoritis

- a. Pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan, peningkatan, dan perbaikan pada media pembelajaran yang berbasis animasi lainnya, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis animasi ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Menjadi Pengayaan media pembelajaran materi *passing* bola basket.
- c. Menambah wawasan bagi semua unsur pendidikan terutama pendidikan jasmani.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi beberapa pihak, yakni :

- a. Bagi Pihak Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan guru sebagai referensi media pembelajaran materi *passing* bola basket pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.
 - 2) Memberikan variasi media pembelajaran yang menarik dan informatif bagi peserta didik.
 - 3) Membantu guru dalam menyampaikan materi *passing* bola basket.
- b. Bagi Peserta didik
- 1) Menambah media untuk pembelajaran selain buku pelajaran.
 - 2) Memberi kemudahan dalam pembelajaran materi *passing* bola basket sehingga peserta didik lebih aktif, interaktif, dan mandiri.
 - 3) Meningkatkan pemahaman materi *passing* bola basket dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan
- 2 Bagi Peneliti
- 1) Penelitian ini memberikan ilmu terkait pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dalam proses pembelajaran.
 - 2) Mengkaji dan membuat media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan perkembangan teknologi.