

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan pengarahan terencana yang dikasih dari seorang guru kepada peserta didik untuk mempengaruhinya secara kognitif, afektif dan psikomotorik melalui proses belajar mengajar yang terselenggara dengan lancar (Ifrianti, 2018). Pertumbuhan dan perkembangan masyarakat Indonesia sangat terpengaruh oleh pendidikan. Maka dari itu, untuk meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah harus terlibat dalam perencanaan dan pengembangan kurikulum. Tidak dapat dipungkiri, kemajuan teknologi saat ini memberikan dampak langsung terhadap pengembangan dan perancangan kurikulum. (Hardini et al., 2023)

Ada tiga aspek pembelajaran yang akan dievaluasi, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selanjutnya, hubungan antara pendidik dan peserta didik merupakan komponen yang konstan saat kegiatan pembelajaran. Buat mengurangi kesalahan dalam penyampaian materi pembelajaran, pendidik dan siswa harus bekerja sama dengan baik. Kegiatan pembelajaran harus didukung oleh sumber belajar pula agar pembelajaran dapat terus berlangsung efektif dan dinamis. (Anggraini, 2022)

Media yaitu alat yang dipakai menjadi perantara untuk memberitahukan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Sebagai penyampai pesan antara pengirim pesan dan penerima yang dituju, media mencakup hal-hal seperti televisi, video, film, foto dan lainnya. Media pembelajaran juga dapat dilihat sebagai cara untuk meningkatkan pengajaran di kelas dan pembelajaran siswa. Kita dapat

mencegah gangguan, kecemasan dan kebingungan siswa ketika proses pembelajaran dengan memasukkan media sebagai komponen pendidikan yang signifikan. (Kustandi & Darmawan, 2020)

Memanfaatkan media yang tepat dapat membantu siswa belajar sesuai dengan bakatnya dan dapat membuat penyampaian pesan menjadi lebih jelas. Selain itu, penyertaan media dalam proses pembelajaran mempunyai arti penting karena penggunaan media sebagai perantara dapat mengurangi bermakna ganda materi yang disajikan. Dengan bantuan media, materi pelajaran sulit yang perlu diajarkan kepada anak dapat disederhanakan. Selain itu, media dapat menyampaikan ide-ide yang mungkin sulit diungkapkan oleh seorang guru dengan menggunakan kata atau frasa tertentu. Media pembelajaran bisa meningkatkan efektivitas prosedur dan kualitas hasil belajar mengajar dalam keadaan ini. Selain itu, menggunakan media dengan cara yang kreatif akan membantu siswa belajar lebih efektif dan bekerja lebih baik sesuai dengan hasil yang mereka inginkan. (Dama, 2020)

Ilmu pengetahuan dan teknologi harus dimasukkan dalam tujuan pembangunan yang tepat karena kemajuan teknologi sekarang terjadi dengan sangat pesat dan perlu mengimbangi peningkatan kualitas sumber daya manusia (Hidayah, 2018). Teknologi digunakan dengan cara yang luar biasa, misalnya dibidang multimedia seperti komputer. Semua orang mengira bahwa multimedia mungkin telah memasuki kehidupan sehari-hari seseorang. Multimedia telah dimanfaatkan dan digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk Pendidikan (Sohibun & Ade, 2017). Melalui kemajuan teknologi, pendidik nantinya mampu melakukan inovasi ketika kegiatan belajar mengajar supaya pembelajaran yang berlangsung di

kelas bertambah menarik, mudah beradaptasi, dan gampang dipahami. Khususnya dalam menggunakan berbagai program perangkat lunak yang dapat menciptakan media pembelajaran, salah satunya yaitu *Autoplay Media Studio*. *Autoplay Media Studio* ialah suatu sumber belajar berbasis komputer yang bisa digunakan menjadi sarana pembelajaran.

*Autoplay Media Studio* yaitu program untuk merancang media interaktif dengan memasukkan berbagai macam media seperti teks, video, gambar, suara, dan *flash* ke dalam presentasi. Melalui bantuan aplikasi ini, kita bisa membikin tampilan presentasi autorun dengan tombol panggil dapat menampilkan bermacam-macam file, antara lain dokumen, foto, video, MS Word, *flash* dan file lainnya. Buat materi pembelajaran interaktif dengan *Autoplay Media Studio* meskipun anda bukan ahli pembuat program. Siapapun dapat membentuk proyek yang tampak profesional menggunakan *software* ini dengan sedikit imajinasi. Belum pernah dilakukan di kelas menggunakan materi pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*. Maka dari itu, penulis ingin memanfaatkan *Autoplay Media Studio* untuk memproduksi media interaktif untuk kelas yang sebelumnya sekedar menggunakan buku catatan. (Nisa et al., 2017)

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) bertujuan untuk menumbuhkan perilaku moral, penalaran, keterampilan sosial, kestabilan emosi, kebugaran jasmani, kemampuan gerak, berpikir kritis, perilaku moral, dan pengenalan lingkungan yang bersih. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah. Pendidikan jasmani, pendidikan olahraga, dan pendidikan kesehatan di sekolah mengangkat peran bermakna dalam membolehkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam berbagai pengalaman belajar menggunakan

kegiatan fisik, olahraga, dan kesehatan yang dipilih dengan teliti dan direncanakan secara tersusun. Materi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah sangat berguna dalam membolehkan siswa bersangkutan langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran melalui kegiatan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dirancang secara matang. Tujuan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yaitu untuk menaikkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat semacam *Autoplay Media Studio*. Sebagaimana media ini dirancang semenarik mungkin dan dilengkapi fitur-fitur video, gambar dan audio sehingga siswa dapat lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. (Taufiq et al., 2021)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 22 September 2023 di SD Negeri 060908 Medan Denai, berdasarkan wawancara guru penjas yaitu Bapak Drs. H. Ibrahim bahwa guru cenderung menerapkan metode pembelajaran yang kurang bermacam-macam, dalam mengajar guru kerap sekali memakai metode ceramah, sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan proses belajar mengajar menjadi kurang efisien. Pada saat kegiatan pembelajaran di kelas guru kadang-kadang memakai alat bantu seperti media pembelajaran, biasanya hanya menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran. Pelaksanaannya masih menggunakan buku yang disediakan oleh pemerintah yaitu buku guru dan buku siswa sesuai dengan Kurikulum 2013.

Kurang tepatnya media pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran bisa mengakibatkan siswa kurang berminat dengan pelajaran tersebut. Maka dari itu, cara memperoleh suatu indikator pembelajaran dalam mata pelajaran PJOK akan menciptakan pembelajaran menjadi kreatif, memotivasi dan

efektif agar siswa semangat menyerap materi maka mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay* Media Studio.

**Tabel 1.1 Nilai Harian Siswa Kelas Va – Vb SD Materi Bola Voli**

KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
>70	12	40%	Tuntas
<70	18	60%	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa	30		

Berdasarkan yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukan media pembelajaran dengan rancangan terbaru untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui upaya memaksimalkan dan merancang media semenarik mungkin sehingga terbentuk peningkatan kreativitas siswa di sekolah dasar. Maka, penting untuk memperhatikan pilihan media yang mengajak siswa untuk ikut serta dalam pendidikannya. Oleh sebab itu, peneliti akan membuat materi pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu siswa merasa senang, antusias dan berpengetahuan saat belajar. Maka dari itu judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* pada Pembelajaran PJOK Materi Bola Voli Siswa Kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai T.A 2023/2024”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang yang diulas di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan, sebagai berikut :

1. Siswa kesulitan memahami materi yang diberikan guru.
2. Rendahnya daya tangkap siswa dalam memahami pembelajaran.
3. Kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah yang memadai.

### 1.3 Batasan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang dan identifikasi masalah, hingga peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Pada Pembelajaran PJOK Materi Bola Voli Siswa Kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai T.A 2023/2024”.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, lalu dirumuskan masalah pada penelitian ini, yakni :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada pembelajaran PJOK materi bola voli siswa kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada pembelajaran PJOK materi bola voli siswa kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada pembelajaran PJOK materi bola voli siswa kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada pembelajaran PJOK materi bola voli siswa kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai.

2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada pembelajaran PJOK materi bola voli siswa kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada pembelajaran PJOK materi bola voli siswa kelas V SD Negeri 060908 Medan Denai.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan, nantinya dapat menyampaikan manfaat bagi berbagai pihak, sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Melalui media *Autoplay* Media Studio nantinya peserta didik lebih gampang menguasai materi serta semangat dan antusias dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Sebagai acuan dan inspirasi guru untuk memakai media dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini berharap dapat memberikan dampak positif dalam memajukan proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan media *Autoplay* di SD Negeri 060908 Medan Denai dan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam membuat proses belajar mengajar yang aktif.