

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang Masalah**

Dunia anak-anak memang memang cenderung dengan dunia bermain. Seorang guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman dan kenyamanan dalam belajar. Sesampai di rumah, siswa - siswi biasanya mempelajari lagi apa yang diajarkan oleh gurunya. Jika mereka lupa, mereka akan bertanya kepada orang tuanya. Orang tua terkadang tidak mengetahui apa yang ditanyakan oleh anaknya tentang pelajaran sekolah. Anak-anak sudah diajari gurunya di sekolah. Ketika sampai rumah mereka lupa seperti apa lagu yang diajarkan kepadanya tadi. Selain itu, terdapat juga pelajaran tentang berhitung. Anak-anak perlu mempelajari berulang-ulang belajar tentang bagaimana cara mengerjakan soal pelajaran seperti itu supaya mereka dapat memahami cara penyelesaiannya.

Saat ini pendidikan indonesia menerapkan kurikulum 2013 revisi 2017, yang mana kurikulum ini mengutamakan pada pemahaman materi, skill dan pendidikan karakter. Untuk mewujudkan cita idealistik yang diidamkan oleh kurikulum 2013, salah satu bentuk implementasi kurikulum ini yaitu menggunakan keseluruhan sumber belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berkembang saat ini. Media pembelajaran yang berkembang di bidang IPTEK tentunya akan menunjang kemajuan dan perubahan positif dalam bidang pendidikan. Dengan media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan bergerak akan membuat peserta didik lebih mudah mengingat dan

menyerap materi (Miftah, 2014) Salah satu contoh media pembelajaran adalah buku ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Belajar merupakan proses interaksi pebelajar dengan lingkungan belajar. Kegiatan belajar memiliki karakteristik yang unik pada masing-masing mata pelajaran. Sebagai contoh mata pelajaran yang bertujuan membekali pengetahuan dan pemahaman akan berbeda dengan mata pelajaran yang memiliki tujuan mengasah dan membekali keterampilan motorik siswa. Begitu pula pembelajaran yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat rendah berbeda dengan pembelajaran yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Mustaqim et al., 2017a).

Belajar membutuhkan sebuah proses. Proses dalam belajar bermacam-macam caranya. Perkembangan teknologi yang begitu pesat, muncul beberapa alternatif cara untuk membantu siswa sekolah untuk lebih memahami pelajaran di sekolah baik secara offline maupun online. Secara offline, ada sebagian siswa sekolah yang memilih lembaga bimbingan belajar sebagai alternatif tempat belajar tambahannya. Sedangkan secara online, saat ini banyak situs-situs yang menyediakan layanan bimbingan belajar berbasis video. Layanan ini menjadikan bimbingan belajar ini menjadi lebih mudah, yaitu dengan belajar secara online. Dengan cara ini siswa - siswi tidak perlu repot-repot lagi ke mana - mana sehingga cukup di rumah dan di depan layar Handphone/ smartphone atau laptop yang terkoneksi dengan internet (Mustaqim et al., 2017b)

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media 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 (Vai et al., 2021).

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif dan psikomotorik melalui aktivitas jasmani. aktivitas jasmani inilah bentuk rangsangan yang diciptakan untuk mempengaruhi potensi-potensi yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah mulai dari jenjang pendidikan usia dini sampai pendidikan menengah. Melalui aktivitas jasmani ini diharapkan tujuan Pendidikan yang meliputi ranah kognitif, afektif, fisik, dan psikomotorik dapat terwujud (Agus Kamiana et al., 2019). Dalam pendidikan jasmani terdapat beberapa materi yang diajarkan untuk mengembangkan kognitif dan psikomotor yang berhubungan kepada gerakan-gerakan dasar dalam pembelajaran PJOK. Salah satu pembelajaran yang diajarkan pada siswa-siswi di SMP adalah pembelajaran akuatik. pembelajaran akuatik adalah pembelajaran yang dilakukan di dalam air yang bertujuan untuk melatih siswa-siswi memperoleh kemajuan potensi motoric, kognisi, afeksi dan social (Gede et al., 2021).

Salah satu pembelajaran akuatik yaitu renang, pembelajaran akuatik diperlukan pengetahuan tentang karakteristik pertumbuhan dan perkembangan siswa didik, prinsip-prinsip belajar gerak, materi yang akan diajarkan, metode atau pendekatan yang digunakan, serta pendukung lainnya agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Kemampuan renang dapat dipengaruhi melalui pendekatan bermain, gaya mengajar

otoriter dan demokratis pada siswa (Dedika Haking et al., 2019) Pembelajaran renang membutuhkan metode yang tepat. Hal itu bertujuan agar capaian belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien (Akhsani et al., 2021; Setyadewi Rahayu et al., 2013)

Terdapat Kompetensi Dasar (KD) dalam olahraga renang dalam pelajaran olahraga di tingkat SMP yaitu memahami konsep salah satu gaya renang dengan kondisi yang baik dalam aktivitas air, dengan indikator menyebutkan beberapa gaya renang. Dalam implementasinya siswa dapat mempraktekan salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik dengan indikator melakukan gerak kaki dan memperagakan gerak ayunan atau tarikan lengan renang. Berdasarkan Kompetensi Dasar diatas dan permasalahan yang saat ini muncul dikalangan SMP adalah kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar terkhusus pada materi teknik dasar renang, minimnya media pembelajaran yang dapat melengkapi kebutuhan siswa dan kurangnya pengembangan sebagai langkah alternatif untuk melengkapi dan membantu proses pembelajaran. Menurut (Yan Adhi Permadi, 2013), faktor-faktor penghambat belajar renang terdiri dari sarana dan prasarana sebanyak 62.5%, resiko belajar renang sebanyak 69.6%, rasa cemas pada saat belajar renang sebanyak 64.7%, rasa takut pada saat belajar renang sebanyak 73%, dan pengaruh lingkungan sebanyak 45%. Sehingga dari hasil tersebut diketahui bahwa faktor resiko, cemas, dan takut lebih menghambat dibandingkan dengan faktor belajar renang lainnya seperti sarana dan prasarana serta lingkungan, dari hal tersebut maka dicari sebuah solusi dalam mengajarkan model pembelajaran renang dengan merancang media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Diera revolusi industry 4.0. guru di tuntutan untuk mampu mengembangkan dan memaksimalkan teknologi untuk merancang media dan model pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Kemajuan IPTEK telah banyak membantu berbagai aktivitas manusia dalam berbagai kegiatan, terlebih untuk bidang olahraga telah membantu dalam bidang latihan maupun pertandingan. Manusia sendirilah yang menjadi subyek utama faktor IPTEK dikembangkan. Dukungan IPTEK turut banyak membantu siswa-siswi sekolah untuk melakukan pembelajaran secara daring. Pandemi covid 19 yang melanda Indonesia mengharuskan guru mampu merancang model pembelajaran yang bersifat pemanfaatan teknologi, siswa-siswi dipaksa untuk belajar secara daring dengan menggunakan android melalui jaringan internet, tak jarang para siswa pada era ini sudah memiliki *smartphone* android. Siswa-siswi disekolah hampir rata-rata sudah memiliki *smartphone* dan memiliki kecakapan yang baik dalam mengoperasikannya hal ini dapat dimanfaatkan siswa-siswi dan orang tua untuk mendukung proses belajar anaknya. perkembangan teknologi dapat diintegrasikan untuk optimalisasi pembelajaran pada dunia pendidikan. Optimalisasi pembelajaran salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyebarkan atau menyampaikan ide sehingga penerima dapat menerima informasi. Jika informasi yang disampaikan mengandung maksud-maksud pengajaran, maka disebut dengan media pembelajaran. Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu siswa belajar secara optimal dan mempermudah interaksi pendidik dengan siswa sehingga tujuan belajar

tercapai. Adapun fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar yang efektif dan meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang digunakan haruslah dapat menarik bagi siswa untuk belajar, interaktif saat digunakan, namun tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan. Perkembangan teknologi yang semakin maju, tentunya berpengaruh kedalam berbagai sektor kehidupan manusia. Perkembangan ini turut berperan dalam perkembangan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi semakin menarik dan semakin ringkas meskipun tidak mengurangi esensi dari materi. Salah satu perkembangan media pembelajaran yang saat ini masih baru adalah media pembelajaran dengan menggunakan *augmented reality*.

*Augmented reality* merupakan teknologi yang mengkolaborasikan benda maya dua atau tiga dimensi dengan lingkungan nyata kemudian memproyeksikan objek-objek maya tersebut secara realitas dalam waktu nyata. Menurut (Muhammad Firman Mustama, 2017) *augmented reality* merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. *Augmented reality* sering juga disebut dengan realitas tertambat. Aplikasi ini sering diterapkan dalam sebuah game. Teknologi *augmented reality* yang masih tergolong baru ini masih sedikit pemanfaatannya di Indonesia. *Augmented reality* atau yang sering disingkat dengan AR merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya baik 2 dimensi atau 3 dimensi ke dalam sebuah

lingkungan nyata 3 dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata *Realtime* (Prihandini et al., 2021).

Dengan menggunakan *augmented reality* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik bagi siswa. Manfaat lain yang diperoleh adalah media pembelajaran yang lebih maju dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Melalui *augmented reality* dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran PJOK.

Untuk memperkuat latar belakang yang peneliti jabarkan, peneliti mencoba melakukan sebuah study literasi melalui kajian jurnal terhadap media pembelajaran berbasis *augmented reality*, dari kajian jurnal tersebut ditemukan beberapa kajian jurnal mengenai pengembangan media pembelajaran *augmented reality* (Farhani Isty et al., 2021), menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat membantu guru dalam mengajarkan pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran. Menurut (Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan et al., 2019b)) menjelaskan bahwa media pembelajaran *augmented reality* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran disekolah.

Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti terhadap permasalahan yang peneliti kemukakan pada latar belakang masalah dan kajian jurnal, maka dilakukan penyebaran angket kuesioner terhadap guru-guru PJOK. Peneliti tertarik untuk melakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk melihat sejauh media pembelajaran berbasis *augmented reality* dibutuhkan dalam mengajarkan pembelajaran materi renang. Dari hasil tersebut diketahui melalui presentase sebagai berikut: 100% Guru mengatakan belum pernah menerapkan

media pembelajaran *augmented reality*, 100% Guru mengatakan tidak tahu apa itu pembelajaran berbasis *augmented reality*, 100% Guru ingin menerapkan pembelajaran berbasis *augmented reality*, 100% Guru mengatakan bahwa guru menginginkan media pembelajaran yang baru berbasis *augmented reality*, 100% Guru mengatakan ingin mempunyai media pembelajaran *augmented reality* dengan menggunakan android.

Dari hasil penjabaran latar belakang masalah, kajian jurnal dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* materi renang gaya bebas bagi siswa sekolah menengah pertama yang dapat mendukung dalam pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* agar pembelajaran yang dilakukan lebih menarik dan bersifat menarik, karena media pembelajaran *augmented reality* yang dikembangkan memiliki keterbaharuan yang masih tergolong baru.

## **1.2.Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dilakukan suatu gambaran tentang permasalahan yang dihadapi. Dalam penelitian ini, fokus utama penelitian adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* materi renang gaya bebas bagi siswa sekolah menengah pertama tahun 2023. Atas dasar hal tersebut, maka penelitian *Research* dan *Depelopment* (R&D) dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* materi renang gaya bebas bagi siswa sekolah menengah pertama?

2. Bagaimana proses produk hasil penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* materi renang gaya bebas bagi siswa sekolah menengah pertama?

### **1.3.Masalah Penelitian**

Mengingat begitu banyaknya masalah yang bias muncul dari topik permasalahan ini, maka dengan keterbatasan waktu, biaya, dan sulitnya terlesaikan dalam satu kali penelitian, maka yang penulis menjadikan masalah mendasar dalam penelitian ini yaitu; Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Materi Renang Gaya Bebas Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Pertama Tahun 2023.

### **1.4.Tujuan Penelitian.**

Tujuan penelitian adalah suatu indikasi ke arah mana penelitian itu dilakukan atau data-data serta informasi apa yang ingin di capai dari penelitian itu. Biasanya tujuan penelitian dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang konkret yang dapat di amati dan di ukur. Penelitian ini pada umumnya bertujuan untuk menemukan ilmu yang baru, mengembangkan pengetahuan yang sudah ada dan yang terakhir untuk menguji pengetahuan yang ada. Berdasarkan masalah penelitian di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian adalah:

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* materi renang gaya bebas bagi siswa sekolah menengah pertama pertama tahun 2023.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* materi renang gaya bebas bagi siswa sekolah menengah pertama tahun 2023.

### 1.5. Manfaat Hasil Penelitian

Setelah dilakukannya penelitian ini, maka hasil penelitian diharapkan dapat memiliki manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis, sehingga lebih mempermudah peneliti dalam pelaksanaan dan mendapatkan hasil perhitungan dari Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Materi Renang Gaya Bebas Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Tahun 2023 dan juga sebagai pendukung dalam pemanfaatan teknologi di Era Revolusi 4.0 dalam bidang pendidikan :

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Materi Renang Gaya Bebas Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Tahun 2023 dan juga pemanfaatan IPTEK dan keterbaharuan dalam mengajarkan PJOK khususnya materi renang .
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih menambah pembendaharaan media pembelajaran dalam mengajarkan PJOK.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan nantinya sebagai bahan pendukung pemanfaatan teknologi dalam bidang industri ilmu keolahragaan khususnya dalam manajemen pendidikan.