

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hak bagi semua orang, karena dengan adanya pendidikan mereka bisa mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya sendiri secara maksimal. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dapat mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk pengendalian diri, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan di Indonesia sendiri dilaksanakan dengan program wajib belajar selama 12 tahun dimulai dari sekolah Dasar (SD) 6 tahun, Sekolah Menengah Pertama (SMP) 3 tahun dan Sekolah Menengah Atas (SMA) 3 tahun.

Undang-Undang Nomor 81A Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merupakan revisi dari UU Sisdiknas sebelumnya (UU No. 20 Tahun 2003) yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. UU Sisdiknas mengatur berbagai aspek terkait pendidikan, seperti tujuan pendidikan, struktur pendidikan, kurikulum, pendidik dan tenaga kependidikan, peserta didik sarana dan prasarana pendidikan, pengelolaan pendidikan, dan pendanaan pendidikan. Secara ringkas, UU Sisdiknas menekankan pada beberapa hal berikut:

1. Pendidikan berpusat pada peserta didik: Pendidikan harus dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal.
2. Pendidikan karakter: Pendidikan harus membangun karakter peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur, berkebangsaan, dan cerdas.
3. Pendidikan yang relevan dengan kebutuhan: Pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman.
4. Peningkatan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan: Pendidik dan tenaga kependidikan harus memiliki kualifikasi dan kompetensi yang sesuai dengan standar nasional.
5. Peningkatan akses dan mutu pendidikan: Pendidikan harus dapat diakses oleh semua warga negara dengan kualitas yang baik.
6. Penguatan peran serta masyarakat: Masyarakat perlu dilibatkan dalam penyelenggaraan pendidikan.

UU Sisdiknas diharapkan dapat menjadi landasan hukum yang kuat untuk mewujudkan pendidikan nasional yang berkualitas dan bermutu. Pendidikan dapat terlaksana dengan baik apabila terdapat perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan dengan sistematis. Pendidikan formal di Indonesia terbagi atas beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada penjelasan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 dituliskan, bahwa bahan kajian pendidikan jasmani dan olahraga dimaksudkan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. 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.

Tugas dan kewajiban seorang guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan mencakup mengatur, mengarahkan, dan membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, guru juga bertanggung jawab menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang menuntut adanya efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu langkah yang perlu dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada metode verbalistik tetapi juga melibatkan strategi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas materi pembelajaran, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Kebugaran jasmani merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP. Kebugaran jasmani mengacu pada kapasitas seseorang untuk melakukan aktivitas tanpa terlalu lelah

sambil tetap cukup tenang untuk melakukan aktivitas lain. Materi kebugaran jasmani ini diberikan dalam bentuk materi- materi teori dan praktek, dalam kegiatan pembelajarannya, peserta didik diharapkan menguasai berbagai rangkaian gerakan dasar sesuai dengan materi yang diajarkan pada tiap semester dan tingkatan tertentu.

Pembelajaran kebugaran jasmani di Sekolah Menengah Pertama (SMP) selama ini umumnya berfokus pada pengembangan keterampilan fisik, seperti kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi. Namun, seiring dengan tantangan era abad ke-21, pengembangan keterampilan 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity) perlu dimasukkan dalam setiap pembelajaran. Keterampilan ini merupakan kunci untuk menghadapi perubahan dinamis di masa depan.

Data menunjukkan bahwa pada jenjang pendidikan dasar, fokus pembelajaran terdiri atas pembentukan sikap sebesar 50%, keterampilan sebesar 30%, dan pengetahuan sebesar 20%. Ketika siswa memasuki jenjang SMP, fokus terhadap pembentukan sikap menurun menjadi 40%, sementara fokus keterampilan meningkat menjadi 35%, dan pengetahuan menjadi 25%. Pada jenjang Sekolah Menengah Atas, fokus terhadap pembentukan sikap siswa turun sebesar 30%, keterampilan siswa meningkat sebesar 40%, dan pengetahuan siswa meningkat sebesar 30% (Suluh, 2018:7). Masa SMP menjadi periode penting untuk memupuk keterampilan tersebut, maka pengembangan kebugaran jasmani dan keterampilan 4C menjadi langkah strategis untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kehidupan.

Keterampilan 4C mencakup beberapa aspek penting. *Critical Thinking* (berpikir kritis) adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan

menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis. *Communication* (komunikasi) mengacu pada kemampuan menyampaikan gagasan, informasi, atau pendapat secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan, serta mendengarkan secara aktif untuk memahami perspektif orang lain. *Collaboration* (kolaborasi) adalah kemampuan untuk bekerja sama secara harmonis dengan orang lain, menghargai perbedaan, berbagi tanggung jawab, dan mencapai tujuan bersama. Sementara itu, *Creativity* (kreativitas) melibatkan kemampuan menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa ide maupun produk. Melatih keterampilan diatas dalam pembelajaran kebugaran jasmani, siswa tidak hanya mengembangkan kesehatan fisik, tetapi juga kemampuan untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berinovasi.

Melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan fisik dan 4C secara simultan. Pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya memberikan manfaat fisik, seperti peningkatan konsentrasi, memori, dan daya tahan tubuh, tetapi juga melatih siswa dalam menyelesaikan masalah, berkomunikasi dengan efektif, bekerja dalam tim, dan menghasilkan ide-ide kreatif. Maka siswa akan siap menghadapi dunia yang terus berkembang, baik secara akademik, sosial, maupun profesional. Pembelajaran kebugaran jasmani yang terintegrasi dengan keterampilan 4C menjadi langkah nyata untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi era global yang penuh tantangan.

Dalam era Abad ke-21, tuntutan masyarakat terhadap pendidikan tidak hanya diharapkan untuk menyampaikan pengetahuan akademis, tetapi juga keterampilan *softskill* yang bisa dimiliki siswa adalah keterampilan 4C (*Critical*

Thinking, Communication, Collaboration, Creativity) (Alsya'bi dkk., 2022:10). Banyak sekolah di Indonesia yang masih menggunakan metode pengajaran pendidikan jasmani yang konvensional dan kurang inovatif, hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani (Permana & Noorlaila, 2018:295). Kurikulum pendidikan jasmani yang ada seringkali tidak dilaksanakan dengan baik, guru-guru pendidikan jasmani di banyak sekolah masih kurang memahami bagaimana menerapkan kurikulum yang berbasis pada pengembangan keterampilan abad ke-21 (Mustafa & Dwiyo, 2020:424). Dari hasil beberapa jurnal dapat dinyatakan kurangnya perhatian guru dalam mengembangkan penerapan 4C di sekolah dalam proses pembelajaran.

Peneliti juga mengobservasi ke beberapa sekolah bagaimana pembelajaran yang dilakukan disekolah terkait hal tersebut. Observasi pertama dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi aktivitas kebugaran jasmani di SMP Negeri 35 Medan kelas VIII pada hari Senin 22 Juli 2024. Dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK masih berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah. Guru memberikan instruksi secara verbal tanpa menggunakan alat bantu yang mendukung visualisasi materi. Hal ini mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi, terutama yang bersifat praktis, menjadi kurang optimal. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung rendah karena siswa hanya mendengarkan penjelasan tanpa diberikan kesempatan untuk berinteraksi atau berpartisipasi aktif. Minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin memperburuk situasi, di mana siswa tidak memiliki akses ke media yang dapat membantu mereka memahami konsep kebugaran jasmani dengan lebih baik.

Observasi kedua dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi aktivitas kebugaran jasmani di SMP Negeri 27 Medan kelas VIII pada hari Senin 05 Agustus 2024. Dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK sudah mulai melibatkan penggunaan alat bantu sederhana seperti video dan gambar. Namun, penerapan teknologi ini masih bersifat pasif dan tidak interaktif. Video yang digunakan hanya berfungsi sebagai media pendukung informasi tanpa memberikan peluang bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendekatan pengajaran masih didominasi oleh metode demonstrasi dari guru, sementara siswa hanya menjadi penonton tanpa terlibat aktif dalam diskusi atau eksplorasi konsep. Hal ini menyebabkan kurangnya pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi di kalangan siswa.

Setelah siswa melaksanakan aktivitas kebugaran jasmani, peneliti kemudian menyebarkan instrumen analisis kebutuhan kepada 64 siswa yang terlibat dalam kegiatan tersebut. Hasil pengumpulan data menunjukkan informasi sebagai berikut: 64 siswa (100%) mengatakan ya pernah belajar aktivitas kebugaran jasmani di sekolah, 0 siswa (0%) mengatakan tidak pernah belajar aktivitas kebugaran jasmani di sekolah. 4 siswa (6,25%) mengatakan ya mengetahui manfaat aktivitas kebugaran jasmani bagi kesehatan tubuh, 60 siswa (93,75%) mengatakan tidak mengetahui manfaat aktivitas kebugaran jasmani bagi kesehatan tubuh. 2 siswa (3,12%) mengatakan ya pernah menggunakan multimedia dalam pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani, 62 siswa (96,87%) mengatakan tidak pernah menggunakan multimedia dalam pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani. 60 siswa (93,75%) mengatakan ya multimedia interaktif

membuat siswa lebih memahami materi kebugaran jasmani, 4 siswa (6,25%) mengatakan tidak multimedia interaktif membuat siswa lebih memahami materi kebugaran jasmani. 57 siswa (89,06%) mengatakan ya merasa termotivasi belajar saat menggunakan media interaktif dalam pembelajaran, 7 siswa (10,93%) mengatakan tidak merasa termotivasi belajar saat menggunakan media interaktif dalam pembelajaran. 56 siswa (87,5) mengatakan ya merasa aktivitas kebugaran jasmani dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, 8 siswa (12,5%) mengatakan tidak merasa aktivitas kebugaran jasmani dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. 64 siswa (100%) mengatakan ya merasa aktivitas kebugaran jasmani yang dilakukan di sekolah dapat membantu meningkatkan kemampuanmu dalam berkomunikasi dengan teman atau guru, 0 siswa (0%) mengatakan tidak merasa aktivitas kebugaran jasmani yang dilakukan di sekolah dapat membantu meningkatkan kemampuanmu dalam berkomunikasi dengan teman atau guru. 3 siswa (4,68%) mengatakan ya sering bekerja sama dengan teman saat melakukan aktivitas kebugaran jasmani, 61 siswa (95,31%) mengatakan tidak sering bekerja sama dengan teman saat melakukan aktivitas kebugaran jasmani. 2 siswa (3,12%) mengatakan ya pembelajaran kebugaran jasmani di sekolah sudah mendorong kreativitas. 62 siswa (96,87%) mengatakan tidak pembelajaran kebugaran jasmani di sekolah sudah mendorong kreativitas. 6 siswa (9,37%) mengatakan ya multimedia interaktif yang digunakan selama ini sudah sesuai dengan kebutuhan belajar, 58 siswa (90,62%) mengatakan tidak multimedia interaktif yang digunakan selama ini sudah sesuai dengan kebutuhan belajar. 64 siswa (100%) mengatakan ya membutuhkan model pembelajaran baru yang lebih menarik dan interaktif, 0 siswa (0%) mengatakan tidak membutuhkan

model pembelajaran baru yang lebih menarik dan interaktif. 62 siswa (96,87%) mengatakan ya merasa perlu meningkatkan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) dalam aktivitas kebugaran jasmani, 2 siswa (3,12%) mengatakan tidak merasa perlu meningkatkan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) dalam aktivitas kebugaran jasmani.

Hasil observasi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMP Negeri 35 Medan dan SMP Negeri 27 Medan masih menunjukkan kekurangan dalam hal penggunaan teknologi, partisipasi siswa, dan pengembangan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*). Pada observasi pertama, pembelajaran masih berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah yang mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa. Pada observasi kedua, meskipun terdapat penggunaan alat bantu seperti video, teknologi yang digunakan masih bersifat pasif dan tidak interaktif, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami manfaat aktivitas kebugaran jasmani dan belum terbiasa menggunakan multimedia dalam pembelajaran. Namun, mayoritas siswa merasa bahwa multimedia interaktif dapat membantu mereka lebih memahami materi kebugaran jasmani dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, siswa juga merasa bahwa aktivitas kebugaran jasmani dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan kolaborasi dapat mendorong kreativitas mereka. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa membutuhkan model pembelajaran yang

lebih menarik dan interaktif, masih ada ruang untuk meningkatkan penerapan multimedia yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Penelitian tentang model pembelajaran kebugaran jasmani telah banyak dilakukan. beberapa penelitian sebelumnya telah mencoba mengintegrasikan media interaktif berbasis teknologi informasi komunikasi dalam pembelajaran olahraga, seperti penggunaan aplikasi mobile, video pembelajaran, dan game edukatif. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan antara lain, Kurangnya Interaktivitas model pembelajaran yang ada masih didominasi oleh konten pasif, seperti video atau teks, sehingga kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, Kurang Personalisasi model pembelajaran yang ada belum mampu mengakomodasi perbedaan kebutuhan dan preferensi peserta didik dalam belajar, Kurang Fokus pada Keterampilan 4C yakni model pembelajaran yang ada belum secara eksplisit mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C).

Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam pengembangan model pembelajaran kebugaran jasmani, yaitu dengan berbasis multimedia interaktif. Model pembelajaran ini akan dirancang untuk Meningkatkan Interaktivitas yang dimana Model pembelajaran akan dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif, seperti simulasi, kuis, dan umpan balik, yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, Personalisasi Pembelajaran yakni Model pembelajaran akan menyediakan opsi personalisasi yang memungkinkan peserta didik menyesuaikan konten, kecepatan, dan gaya belajar mereka sendiri, Mengembangkan Keterampilan 4C: dimana Model pembelajaran akan dirancang

untuk secara eksplisit mengembangkan keterampilan 4C melalui aktivitas-aktivitas kolaboratif, studi kasus, dan presentasi.

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena beberapa alasan yaitu tingkat kebugaran jasmani yang rendah dapat dilihat seperti yang telah disebutkan sebelumnya, tingkat kebugaran jasmani masyarakat Indonesia masih perlu ditingkatkan. Model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kebugaran jasmani, terutama di kalangan generasi muda, Kebutuhan akan Pembelajaran yang Relevan dapat dirasakan dan dilihat di era digital saat ini, peserta didik membutuhkan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan abad ke-21. Model pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan tersebut, Potensi Pengembangan Model Pembelajaran pada Penelitian ini memiliki potensi untuk mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan efektif, yang dapat diterapkan tidak hanya dalam konteks kebugaran jasmani, tetapi juga dalam bidang-bidang lain.

Penerapan kurikulum pendidikan jasmani di banyak sekolah masih belum sepenuhnya mengintegrasikan pembelajaran yang berfokus pada keterampilan abad ke-21, khususnya 4C (berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas). Meskipun pendidikan nasional menekankan pembentukan karakter dan kualitas pendidik, praktik di lapangan masih cenderung fokus pada pengajaran teori dan keterampilan fisik dasar tanpa memanfaatkan teknologi yang mendukung. Pembelajaran kebugaran jasmani, yang seharusnya bersifat interaktif dan dapat meningkatkan keterampilan 4C, masih terbatas pada penyampaian materi yang mengandalkan metode ceramah dan demonstrasi. Kurangnya

pemahaman serta penggunaan teknologi dalam pembelajaran kebugaran jasmani menghambat siswa dalam mengakses informasi yang lebih jelas dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan analisis model pembelajaran kebugaran jasmani sebelumnya yang dikembangkan Arief dkk (2021:43), terdapat beberapa keterbatasan yang menjadi dasar pengembangan model baru. Model sebelumnya masih didominasi oleh multimedia pasif seperti teks, gambar, audio, dan video, sehingga kurang interaktif dan membuat siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi latihan bersifat statis tanpa mempertimbangkan tingkat kemampuan individu siswa, serta evaluasi keterampilan praktis hanya berbentuk latihan soal tanpa pengukuran langsung terhadap kebugaran jasmani. Model sebelumnya juga belum secara eksplisit mengembangkan keterampilan abad ke-21 (4C), kurang menyesuaikan kebutuhan individu siswa, serta terbatas pada aspek kelincahan tanpa mencakup komponen kebugaran lainnya seperti kecepatan dan koordinasi. Kurangnya panduan implementasi bagi guru juga menyebabkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kurang optimal. Oleh karena itu, model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan multimedia interaktif berbasis aplikasi Android, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) dalam aktivitas kebugaran jasmani. Model ini, yang diberi nama Active4C, menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti simulasi gerakan, kuis adaptif, serta aktivitas berbasis kolaborasi yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Selain itu, model ini juga mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis

proyek guna memperkuat keterampilan berpikir kritis dan komunikasi siswa, serta mengakomodasi evaluasi kebugaran jasmani secara lebih terstruktur.

Sebagai upaya optimalisasi implementasi, pengembangan Active4C dilakukan dengan memanfaatkan *Android Virtual Device*, *XAMPP*, *Visual Studio Code*, *Framework Flutter*, serta *API (Application Programming Interface)*. Model ini menghasilkan modul pembelajaran dalam bentuk teks, audio, gambar, serta animasi 3D, sehingga mampu menyajikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam. Lebih lanjut, fitur personalisasi dalam aplikasi memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan materi dan latihan sesuai dengan kebutuhan spesifik peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih fleksibel dan efektif.

Dengan pendekatan inovatif, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep kebugaran jasmani, tetapi juga mengoptimalkan pengalaman belajar mereka melalui pemanfaatan teknologi digital yang adaptif. *Active 4C* diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membekali mereka dengan keterampilan abad ke-21 yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa mendatang.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus penelitian adalah mengembangkan model pembelajaran kebugaran jasmani berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan 4C pada siswa SMP kelas VIII.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apa saja permasalahan yang dihadapi siswa SMP dalam menguasai keterampilan 4C (berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas) pada pembelajaran kebugaran jasmani?
2. Mengapa diperlukan pengembangan model pembelajaran kebugaran jasmani berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan 4C pada siswa SMP?
3. Bagaimana pengembangan model pembelajaran kebugaran jasmani berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan 4C pada siswa SMP?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, fokus penelitian dan rumusan masalah maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa SMP dalam menguasai keterampilan 4C (berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas) pada pembelajaran kebugaran jasmani.
2. Menganalisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran kebugaran jasmani berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan keterampilan 4C pada siswa SMP.
3. Mengembangkan model pembelajaran kebugaran jasmani berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan 4C pada siswa SMP.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada objek yang menjadi fokus penelitian. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran kebugaran jasmani berbasis multimedia interaktif guna meningkatkan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi peneliti:

Penelitian ini membantu peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian secara sistematis dan ilmiah, Peneliti memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai model pembelajaran kebugaran jasmani yang efektif untuk meningkatkan keterampilan 4C pada siswa SMP, Penelitian ini memberikan sumbangsih pengetahuan baru dalam bidang pendidikan jasmani, khususnya terkait pengembangan model pembelajaran inovatif, dan Peneliti mendapatkan pengalaman yang berharga untuk meningkatkan kompetensi dan kredibilitas dalam bidang pendidikan jasmani.

- b. Manfaat Bagi Guru Penjas SMP:

Guru mendapatkan model pembelajaran baru yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, Model pembelajaran yang dikembangkan membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien, Guru dapat mempelajari serta menerapkan strategi

pembelajaran baru yang berbasis multimedia interaktif, dan Implementasi model pembelajaran yang efektif berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di SMP.

c. Manfaat Bagi Siswa SMP:

Aktivitas pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini membantu siswa meningkatkan kebugaran fisik mereka, Pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa mendukung pengembangan keterampilan 4C abad ke-21, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, Media pembelajaran yang menarik dan interaktif meningkatkan minat siswa untuk belajar pendidikan jasmani, dan Model pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

d. Manfaat Bagi Dunia Pendidikan Secara Umum

Penelitian ini memberikan kontribusi yang bermakna bagi dunia pendidikan. Dengan menerapkan teknologi multimedia interaktif dalam pembelajaran, penelitian ini mendorong pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era abad ke-21. Model pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan lainnya dalam upaya meningkatkan keterampilan 4C siswa, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Hasil penelitian ini turut memperkaya kajian akademik di bidang pendidikan jasmani, mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi, dan berperan dalam peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.