

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah salah satu sarana penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Olahraga bukan hanya untuk meningkatkan kesegaran semata namun lebih dari itu, olahraga dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan martabat suatu bangsa dan sebagai ajang pengukur prestasi.

Pembinaan dan pengembangan keolahragaan adalah usaha sadar yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan keolahragaan, hal ini sesuai dengan Undang-undang Sistem Keolahragaan Nasional No. 3 tahun 2005 pasal 4 tentang dasar, fungsi dan tujuan olahraga, yaitu: “Keolahragaan bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional serta mengangkat harkat, martabat dan kehormatan bangsa”.

Pendidik dalam sistem pembelajaran dituntut untuk bisa menjadi inovatif dan kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan guna peningkatan mutu pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, diharapkan bisa membantu para pendidik untuk bisa membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajarannya. Selain memudahkan untuk pendidik, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini juga memiliki peran yang penting untuk pengetahuan tentang alat-alat teknologi dan komunikasi bagi peserta didik. Selain itu juga dapat berperan sebagai media belajar dan menambah wawasan. (Agus Pahrudin, 2019).

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu media interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi dengan jarak jauh agar bisa saling menukar informasi. Teknologi informasi dan komunikasi sering digolongkan sebagai penggunaan sarana komputer sebagai media informasi dan komunikasi. Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso, memberikan pendapat bahwa yang termasuk kedalam teknologi informasi dan komunikasi diantaranya adalah radio, televisi, telepon, dan layanan berbasis jaringan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa TIK merupakan teknologi yang memfasilitasi penggunaannya dengan berbagai kemudahan untuk bisa mengakses informasi yang dibutuhkan.

Multimedia merupakan dampak dari adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Multimedia berasal dari kata multi dan media yang berarti alat yang memiliki banyak media untuk menyampaikan pesan/informasi. Multimedia terdiri dari berbagai media seperti teks, grafik, audio, visual, dan sebagainya dalam suatu alat. Keberadaan multimedia sangat membantu dalam dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran olahraga. Pembelajaran olahraga yang di dalamnya berisikan fakta, konsep, prinsip, serta proses, selain membutuhkan media dalam proses pembelajarannya juga membutuhkan kemampuan untuk bisa mempelajari materi-materi yang terkandung di dalamnya.

Majalah adalah bagian dari media kabar yaitu media cetak, seperti halnya media cetak lain misalnya surat kabar. Majalah umumnya memiliki pembaca yang beragam namun lebih sedikit dari pada surat kabar, tetapi memiliki pasar yang lebih luas. Dilihat dari usianya majalah lebih panjang dari surat kabar, majalah memiliki isi yang jauh berbeda dari surat kabar yang hanya menyajikan berita, majalah biasanya membahas suatu masalah yang mendalam dan terbaru.

Pada umumnya majalah sering dibaca oleh kalangan menengah keatas yang memiliki penghasilan dapat dikatakan cukup. Bukan hanya itu saja biasanya majalah pada zaman

sekarang mudah didapatkan karena semakin banyaknya informasi yang ada sehingga terbitlah majalah golongan tertentu seperti majalah yang ditargetkan untuk anak remaja.

Pembuatan majalah olahraga yang dimaksud merupakan majalah yang isinya terkandung berita mengenai cabang-cabang olahraga yang dapat dibaca dan mudah dipahami oleh para siswa dan siswi di sekolah. Majalah olahraga adalah berita atau informasi yang didalamnya terdapat gambar-gambar dan keterangan mengenai olahraga tersebut, baik itu olahraga sepakbola, bola basket, badminton, bola voli dan sebagainya.

Hal di atas tidak sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru, sehingga tidak sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013 yang proses pembelajarannya tidak hanya terfokus pada pendidik tetapi sebagian besar pembelajaran di kelas dilakukan oleh peserta didik. Kegiatan belajar yang seperti ini belum cukup untuk dapat meningkatkan metakognisi peserta didik, karena waktu yang disediakan hanya digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran sehingga tidak memberikan kebebasan peserta didik dalam meningkatkan kepercayaan dirinya untuk menyelesaikan masalah. Selain itu dalam pembelajaran di kelas, media yang digunakan merupakan buku paket kurikulum 2013. Buku paket Penjaskes kurikulum 2013 yang digunakan merupakan media satu-satunya dalam proses pembelajaran Olahraga. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar belum dioptimalkan, sedangkan untuk meningkatkan mutu pendidikan sekarang ini kegiatan belajar harus menggunakan media mengikuti perkembangan jaman. Peserta didik kelas V berdasarkan observasi yang dilakukan hampir seluruhnya telah menggunakan *smartphone android* sebagai salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk saling tukar informasi

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan oleh latar belakang belakang masalah di atas maka indentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran di kelas masih *teacher center*
2. Buku merupakan media satu-satunya yang digunakan dalam pembelajaran olahraga.
3. Buku hanya berisi teks serta ilustrasi dari materi tersebut
4. Teknologi informasi dan komunikasi hanya digunakan untuk bermain media sosial serta mencari sumber jawaban dari soal-soal yang ada di buku paket, tanpa adanya pengoptimalan dalam proses belajar.
5. Belum ada penggunaan media berupa majalah olahraga dalam pembelajaran, sedangkan penggunaan *smartphone* untuk media sosial sudah umum dilakukan oleh para peserta didik.

1.3 Batasan masalah

Untuk menjelaskan masalah dalam penelitian ini, serta memfokuskan bahasan skripsi, maka perlu pembatasan masalah. Adapun batasan masalah penelitian ini adalah pembuatan produk majalah olahraga pada siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi kelas V

1.4 Rumusan masalah

Sesuai dengan judul yang diajukan dalam penelitian ini, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pembuatan produk majalah olahraga pada siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi?

2. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap pembuatan produk majalah olahraga pada siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi?

1.5 Tujuan penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan pembuatan produk majalah olahraga pada siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi.
2. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap pembuatan produk majalah olahraga pada siswa SDN 104/IX Kademangan Kabupaten Muaro Jambi

1.6 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Pembuatan produk majalah olahraga diharapkan dapat menambah media pembelajaran bagi pendidik guna menunjang kegiatan pembelajaran dan kesuksesan dalam belajarnya
2. Pembuatan produk majalah olahraga diharapkan dapat menambah minat belajar siswa pada mata pelajaran olahraga. desain dan uji coba majalah olahraga berbasis metakognisi dapat meningkatkan proses berpikir peserta didik melalui indikator dan tahapan yang terdapat dalam desain dan uji coba majalah olahraga.
3. Sebagai sumber informasi dan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan guna menghadapi tantangan di era globalisasi.

