

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu kelompok mata pelajaran dalam sistem kurikulum pendidikan nasional di Indonesia. Menurut Permendikbud No 21 tahun 2016 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan, cakupan materi kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan dimaksudkan untuk meningkatkan aktivitas fisik, olahraga permainan dan kesehatan. teknik penilaiannya mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mengacu pada tiga aspek penilaian yaitu aspek kognitif merupakan hasil belajar intelektual atau pengetahuan, afektif merupakan sikap dan psikomotor merupakan hasil belajar keterampilan peserta didik Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang teratur, terencana, terarah dan terbimbing diharapkan dapat merubah perilaku peserta didik serta dapat mencapai seperangkat tujuan yang meliputi pembinaan dan pembentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani peserta didik.

Bentuk olahraga pendidikan terdapat di dalam Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan ini sesuai dalam Depdiknas (2006:131). Atletik merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA. Materi atletik ini diberikan dalam bentuk materi teori dan praktek, dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan menguasai berbagai rangkaian gerakan dasar sesuai dengan materi yang diajarkan pada tiap semester dan tingkatan tertentu. Adapun nomor-nomor yang terdapat di dalam materi atletik yaitu nomor lari, nomor lempar, nomor tolak dan nomor lompat.

Tugas dan kewajiban seorang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan diantaranya adalah mengatur, mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk mencapai seperangkat tujuan dari Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan itu sendiri dan juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

dengan melibatkan peserta didik aktif dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang dilakukan. Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru sebaiknya menggunakan media belajar yang menarik dalam proses belajar mengajar.

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011: 15-16) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa. Adanya media diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mempermudah guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran tenaga pengajar lebih mudah untuk menyampaikan materi, selain itu para siswa pun lebih tertarik dengan pemanfaatan sumber belajar yang ada. Dalam peranannya memberikan dorongan, kesadaran dan pengarahan kepada siswa harus menggunakan cara atau metode pengajaran yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa sehingga mampu didengarkan, dipahami, diresapi dan dilaksanakan sebagai dampak (*feed back*) dari hasil pembelajaran Hari Amirullah Rachman (2014:22).

Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, digunakanlah alat bantu belajar atau yang biasa disebut media.

Pembelajaran konvensional dalam penyampaian lebih cenderung dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan yang menyebabkan kurang menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran sangat beraneka ragam jenisnya.

Menurut Cecep Kustandi (2013 : 29) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu (1) media teknologi cetak, (2) media teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi berbasis komputer, (4) gabungan teknologi cetak dan komputer. Dari keempat jenis media tersebut media akan lebih maksimal apabila menggunakan gabungan dari teknologi cetak dan komputer karena didalamnya mengandung beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer.

Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah power point, video pembelajaran, LKS (modul), dan media gambar. Media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh siswa (kurang praktis) Ketersediaan perpustakaan yang sudah memuat berbagai referensi buku pun masih belum menimbulkan minat siswa dalam membaca. Perkembangan teknologi mobile saat ini begitu pesat, salah satu perangkat mobile yang saat ini sudah umum digunakan adalah telepon seluler. Berdasarkan hasil survey penulis lakukan terhadap 36 orang di SMA Negeri 2 Kota Jambi, 78% siswa sudah mempunyai smartphone berbasis *Android* sedangkan 15% mempunyai smartphone berbasis *MAC* dan 6 % hanya memiliki HP biasa (bukan smartphone). Dibawah ini Jenis telepon seluler yang dimiliki siswa.

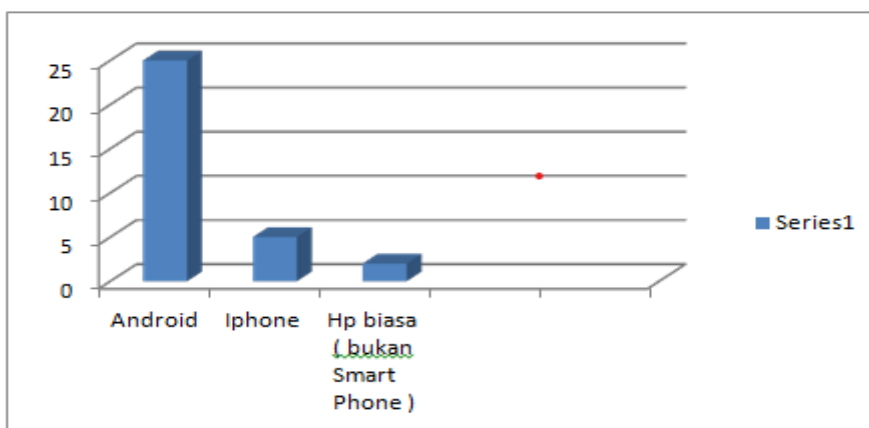


Diagram 1.2 : Jenis telepon seluler yang dimiliki dan digunakan oleh siswa
(survei dilakukan dengan menggunakan google form)

Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *smartphone* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning (M-Learning)*. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun Panji Wisnu Wirawan (2011: 22-23).

Pengembangan media Belajar yang dirancang berupa aplikasi berbasis *Android* dimana mempermudah bagi penggunaanya. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Berdasarkan survey yang penulis lakukan terhadap 36 orang siswa tentang ketertarikan siswa terhadap media belajar yang menarik minat siswa dalam belajar diperoleh data sebagai berikut:

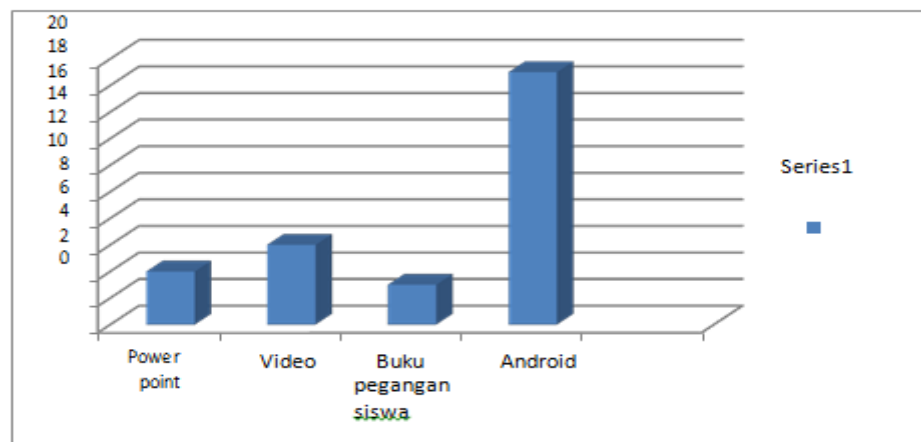


Diagram 1.3: Ketertarikan siswa terhadap media belajar dalam proses pembelajaran PJOK

Berdasarkan tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap media belajar *Android* dan video. Dimana ketertarikan siswa terhadap media belajar *Android* sebanyak 25 orang, video 5 Orang, buku pegangan siswa 2 Orang dan power point 4 Orang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maranthika Sentyanoko (2007:30) dengan Hasil Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis *Android* dalam pembelajaran atletik untuk siswa SMP kelas VIII, dimana hasil penelitiannya adalah belum terciptanya media pembelajaran atletik yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar terutama dalam bentuk *mobile learning* berbasis *Android*. Berbasis *Android* bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *Athletic Smart Apps* dan mengetahui kelayakan produk berdasarkan validasi ahli dan faktor *usability*.

Jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan metode pengembangan. Selanjutnya penelitian ini juga menggunakan metode analisis *Pre Test* dan *Post Test* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video tutorial dalam penelitian ini. Subjek dari penelitian beliau adalah 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, dan siswa kelas VII SMP N 2 Playen yang berjumlah 32 siswa, Instrumen yang digunakan bertujuan untuk mengukur kelayakan produk berdasarkan validator dan faktor *usability*. Hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh: (1) Terciptanya Produk *Athletic Smart Apps*; (2) Kelayakan telah teruji dengan baik dari segi materi, segi media maupun faktor *usability* dengan kategori “sangat layak”. Hasil pengujian validasi ahli: (1) Ahli Materi sebesar 4,25 berada pada rentang $> 4,0$ sehingga masuk kategori “sangat layak”; (2) Nilai Validasi Ahli Media sebesar 4,70 berada pada rentang $>4,0$ sehingga masuk kategori “sangat layak”. Hasil uji kelayakan faktor *usability* sebesar 6,24 berada pada rentang $>5,5$ sehingga masuk pada kategori “sangat layak”. Kata Kunci: *Athletic Smart Apps*, *Android*, Media Pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri adalah melalui *Android*. Materi Atletik mata pelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan dapat dikemas di dalam *Android*. Dengan adanya media pembelajaran seperti ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk belajar mandiri dan juga meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan di dalamnya. Bagi guru media ini dapat digunakan sebagai bentuk pengembangan dari media pembelajaran yang berbentuk buku paket/handout atau

konvensional. yang dapat membantu mempermudah penyampaian materi Atletik Yaitu; Lari Jarak Pendek, Lompat Jauh, Tolak Peluru, Lempar Lembing.

Permasalahan diatas, mengingat begitu pentingnya materi Atletik serta kendala yang dialami di dalam pembelajaran terkait media, maka sangatlah diperlukan suatu pengembangan media yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi dalam belajar. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba mengembangkan video pembelajaran Atletik Lempar Lembing pada sekolah menengah atas berbasis *Android* beserta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut :

1. Dibutuhkan media untuk mempermudah siswa memahami materi Lempar Lembing.
2. Masih minimnya metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan masih dilakukan oleh guru tanpa adanya inovasi/pengembangan.
3. Perlu adanya penyeimbangan penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* untuk semua mata pelajaran termasuk Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
4. Mendorong peserta didik mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terutama dalam proses belajar.

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan video tutorial pembelajaran atletik nomor lempar lembing gaya Amerika dan Firlandia berbasis *Android* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah penelitian. Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Atletik Lempar Lembing Berbasis *Android* Terhadap Keterampilan Gerak Lempar Lembing di SMA N 2 Kota Jambi?
2. Bagaimana pengaruh Video Tutorial Pembelajaran Atletik Berbasis *Android* Terhadap Keterampilan Gerak Lempar Lembing siswa kelas XI di SMA N 2 Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan sebuah Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Atletik Lempar Lembing Berbasis *Android* pada Sekolah Menengah Atas untuk kelas XI berbasis *Android*.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dari Video Tutorial Pembelajaran Atletik Berbasis *Android* Terhadap Keterampilan Gerak Lempar Lembing siswa kelas XI di SMA N 2 Kota Jambi

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian berupa pengembangan video tutorial pembelajaran Atletik Berbasis *Android* Terhadap Keterampilan Gerak Lempar Lembing siswa kelas XI di SMA N 2 Kota Jambi ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Secara Teoritis

1. Memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan khususnya dalam bidang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

2. Dapat dijadikan kajian penelitian selanjutnya, sehingga hasilnya lebih mendalam.
3. Secara tidak langsung membantu pemerintah dalam mewujudkan masyarakat yang berpengetahuan dalam menghadapi era digital.

1.6.2 Secara Praktis

a) Bagi Guru

1. Memperoleh media pembelajaran yang lebih variatif bagi guru dan sekolah.
2. Motivasi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi komputer.
3. Informasi ini nantinya bisa dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang lebih baik.

b) Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan mahasiswa untuk dapat berfikir secara kritis dan sistematis dalam menghadapi permasalahan yang terjadi.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa dalam praktek pembelajaran lapangan.
3. Menambah keterampilan dalam membuat dan mendesain media pembelajaran yang berbasis *Android*.
4. Menambah pengetahuan dan melatih kemampuan kerja ilmiah atau praktek penelitian mahasiswa karena aplikasi dari penelitian ini mengarah pada sebuah penelitian tindakan.
5. Menumbuh kembangkan kultur pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui pembuatan media pembelajaran.

6. Sebagai media untuk mengimplementasikan ilmu dan teori-teori yang telah didapatkan selama proses belajar.
7. Menambah ilmu pengetahuan.

c) Bagi Peserta Didik

1. Adanya media ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan memahami materi yang diajarkan.
2. Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terutama pada materi Atletik.
3. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik sebagai sumber belajar mandiri.
4. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

1.7. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam bentuk Berbasis *Android* ini yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini berupa video pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan atletik pada nomor Lempar Lembing yang bisa diinstal di smartphone dengan sistem operasi berbasis *Android* yang dikirimkan melalui bluetooth atau whatsapp.
2. Video Pembelajaran ini berisi tentang pelaksanaan atletik pada nomor Lempar Lembing yang memenuhi standar mutu pengembangan maupun media pembelajaran sehingga dapat memperjelas pelaksanaan materi tersebut.

Media pembelajaran Berbasis *Android* ini merupakan bahan pendamping pembelajaran karena tidak semua materi pembelajaran dimasukkan ke dalamnya. Di dalam produk ini hanya memuat masalah-masalah pokok saja dan hanya terbatas pada kebutuhan pembelajaran.