

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penjasorkes adalah Suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan merupakan salah satu kelompok mata pelajaran dalam sistem kurikulum pendidikan nasional di Indonesia, yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosional. Pendidikan Jasmani mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup karena didalam pelaksanaannya memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Melalui pembelajaran penjasorkes yang sistematis, terarah, dan terencana diharapkan dapat merubah perilaku peserta didik serta dapat mencapai seperangkat tujuan yang meliputi pembinaan dan pembentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani peserta didik.

Untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani, Guru harus menjadikan pembelajaran semenarik mungkin bagi siswa, yaitu pembelajar yang aktif, kreatif, inovatif. Tapi tidak dapat dipungkiri dalam pelaksanaannya menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik masih menjadi masalah bagi hampir sebagian besar guru tak terkecuali guru pendidikan jasmani, gaya siswa masa kini yang

cenderung cuek dan santai menjadi problem bagi guru, sehingga menarik perhatian siswa untuk terlibat didalam pembelajaran menjadi hal yang sulit dilakukan.

Penjasorkes merupakan pelajaran yang tidak cukup hanya disampaikan dengan modifikasi model pembelajaran, tetapi sangat penting adanya variasi media yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami konsep dasar Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Berdasarkan materi pendidikan jasmani terdapat banyak istilah-istilah dalam pembelajaran penjasorkes yang kurang dipahami siswa, serta banyaknya materi yang harus dipelajari menimbulkan kesulitan bagi siswa. dengan menggunakan media dapat berguna untuk menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi langsung, dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri. Dengan adanya media diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mempermudah guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu materi yang diberikan di sekolah menengah pertama adalah renang, renang merupakan aktivitas yang dilakukan di air dengan berbagai macam bentuk dan gaya yang memberikan manfaat bagi kebugaran manusia, karena olahraga ini termasuk olahraga yang hampir menggunakan seluruh otot tubuh untuk bergerak. Olahraga renang terdapat dalam silabus pembelajaran SMP dan termasuk dalam penilaian pendidikan jasmani di lingkungan sekolah.

Olahraga renang merupakan keterampilan yang sangat kompleks dan merupakan materi yang penting untuk dipelajari oleh siswa SMP, memerlukan banyak unsur pengetahuan serta kemampuan dasar untuk dapat menguasai teknik-

tekniknya dengan cepat. Penguatan materi sangat penting dilakukan sebelum memulai praktik, karena teori-teori renang dapat menambah pengetahuan tentang tahapan-tahapan apa saja yang ada pada renang supaya pada saat praktik siswa tinggal mempraktikkan apa yang telah disampaikan, tahapan yang harus dilatih dalam renang ialah menggerakkan kaki dengan baik, gerakan tangan, pengambilan napas hingga koordinasi ketiga gerakan tersebut, bila tahapan tersebut telah dilewati dengan baik maka seluruh gerakan tersebut akan menjadi sebuah rangkaian gerak yang disebut dengan renang.

Teknik olahraga renang diantaranya yaitu: teknik renang gaya bebas, teknik renang gaya punggung, teknik renang gaya dada dan teknik renang gaya kupu-kupu. Tiap gaya dalam renang mempunyai cara atau gerakan yang berbeda-beda, dan penting untuk diketahui supaya dalam praktiknya dapat berjalan dengan baik. Renang merupakan olahraga pilihan, tidak semua sekolah seperti sekolah menengah pertama melaksanakan pembelajaran renang karena umumnya sekolah tidak memiliki sarana dan prasarana renang sendiri yang pastinya sulit untuk dipenuhi karena biaya yang tidak murah, hanya sekolah-sekolah tertentu saja yang melaksanakan pembelajaran renang, seperti sekolah yang dekat dengan tempat kolam renang.

Berdasarkan wawancara dengan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di 3 sekolah yaitu SMP N 1 Batealit Jepara, SMP N 2 Batealit Jepara, dan SMP N 3 Batealit Jepara, yang pertama penulis mengobservasi di SMP N 1 Batealit, melaksanakan pelajaran renang sesuai dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 pada kelas VII dan VIII serta kelas IX masih menggunakan

KTSP, adapun praktik renang dilaksanakan pada akhir semester. Metode yang digunakan guru saat mengajar ceramah serta komando, belum pernah ada media yang digunakan untuk menyampaikan materi dikelas selain buku. SMP N 1 Batealit memiliki 17 kelas dengan rincian 6 kelas untuk kelas VII dan VIII serta 5 kelas untuk kelas IX.

Observasi kedua yaitu di SMP N 3 Batealit, di SMP tersebut terdapat 6 kelas. Tiap kelas ada dua bagian kelas A dan B dengan rata-rata siswa perkelas berjumlah 20 siswa, kurikulum yang digunakan adalah KTSP pada seluruh kelas, SMP N 3 Batealit melaksanakan praktik renang sekali pada satu semester pada hari minggu, dengan biaya dari iuran siswa, metode yang digunakan guru adalah metode konvensional, belum ada media yang digunakan saat pembelajaran teori renang dan penyampaian materi menggunakan buku.

Observasi ketiga yaitu di SMP N 2 Batealit, memiliki 6 kelas, sama dengan SMP N 3 Batealit, kurikulum yang digunakan adalah KTSP, proses pembelajaran menggunakan metode konvensional dengan menyampaikan materi ajar didalam kelas, membacakan materi yang ada di buku, dan siswa mencatat apa yang disampaikan oleh guru, belum adanya media pembelajaran lainnya yang digunakan sebagai bahan ajar.

Ketiga sekolah tersebut melaksanakan pelajaran renang dan melakukan praktik renang satu kali pada akhir semester, metode pembelajaran yang digunakan dominan ke konvensional, dominasi metode tersebut dikarenakan belum ada media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi di kelas seperti penggunaan video atau gambar tentang teknik-teknik renang, didalam penyampaian materi sebagian besar dikelas masih menggunakan buku.

Menurut penilaian para guru penjasorkes di sekolah-sekolah tersebut, motivasi siswa dalam belajar secara mandiri menggunakan buku paket atau sejenisnya masih kurang, penyampaian materi didalam kelas juga masih kurang dipahami, serta istilah-istilah yang belum dipahami dimungkinkan menjadi penyebabnya, penggunaan metode-metode konvensional dalam penyampaian lebih cenderung dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan yang menyebabkan pembelajaran kurang menarik bagi siswa, kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran teori penjasorkes di dalam kelas, sehingga tidak jarang ditemukan siswa yang mengobrol dengan temannya, mengantuk, atau mencari kesibukan lain untuk menghilangkan kejenuhan tersebut. Kejenuhan dalam proses pembelajaran jelas akan mempengaruhi prestasi belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Belum adanya media pembelajaran yang memuat materi secara mendetail tentang teknik-teknik atau gerakan cabang olahraga tertentu seperti renang dalam KBM penjasorkes yang dijelaskan melalui gambar, video, atau dengan multimedia interaktif yang disampaikan didalam kelas yang bisa membuat siswa berimajinasi melakukan gerakan-gerakan yang mereka lihat dan dengarkan. Kurangnya media pembelajaran tersebut mempengaruhi pemahaman siswa akan materi, dikarenakan materi renang terdiri dari teori dan praktikum.

Teknologi saat ini terus berkembang pesat, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berdampak positif bagi perkembangan siswa bila digunakan secara benar, tak terkecuali dengan pembelajaran pendidikan jasmani, selain untuk mengenalkan teknologi kepada siswa juga dapat menjadi media penyampaian materi pelajaran yang menarik.

Dengan melihat masalah di atas apabila teknologi digunakan sebagai media pembelajaran, dengan menggabungkan antara teks, gambar, video, dan audio yang tergabung dalam sebuah multimedia untuk pembelajaran yang berisi tentang materi pelajaran renang yang telah disesuaikan dengan silabus pembelajaran dan nantinya di kembangkan serta digunakan secara tepat diseluruh sekolah SMP di Kecamatan Batealit Jepara.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dapat merangsang imajinasi siswa, dapat memotivasi siswa dalam belajar mandiri serta memudahkan siswa dalam memahami suatu materi yang di sampaikan.

Pengembangan multimedia pembelajaran merupakan alternatif media pembelajaran di sekolah yang lebih interaktif, lebih menarik serta sebagai sarana pengenalan siswa terhadap teknologi yang semakin berkembang, dan menurut peneliti penyelesaian masalah diatas adalah dengan membuat multimedia pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan software *Adobe flash*.

Adobe flash adalah sebuah software animasi yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya karena dapat menggabungkan teks, gambar, video, dan audio menjadi sebuah animasi yang menarik, yang bisa diperuntukkan untuk presentasi maupun media dalam proses pembelajaran, pemanfaatan software *Adobe flash* sebagai wadah atau media penyampaian materi didalam pembelajaran disekolah masih jarang digunakan, atas dasar tersebut serta masalah diatas mengingat begitu pentingnya pelajaran renang untuk siswa sekolah menengah

pertama (SMP), maka peneliti ingin mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran berbasis *Adobe flash* yang nantinya akan dikemas dalam CD (*Compact disk*).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas maka peneliti melakukan pengembangan yang berjudul: “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Adobe flash* Mata Pelajaran Penjasorkes Materi Renang untuk SMP di Kecamatan Batealit Jepara”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Keterbatasan acuan dalam pembelajaran materi renang.
- 1.2.2. Diperlukan adanya inovasi atau pengembangan pada metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada mata pelajaran penjasorkes.
- 1.2.3. Kurangnya media pembelajaran di sekolah yang bisa memotivasi siswa dalam belajar mandiri.
- 1.2.4. Masih terbatasnya produk media pembelajaran berbasis komputer atau multimedia pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan materi renang
- 1.2.5. Dibutuhkan sebuah multimedia pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi renang.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi, dibatasi satu permasalahan yang akan diteliti lebih lanjut yaitu pentingnya multimedia pembelajaran berbasis *Adobe flash* mata pelajaran penjasorkes materi renang untuk SMP di Kecamatan Batealit Jepara.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan sebagai masalah yang akan diteliti yaitu :

Bagaimana Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* mata pelajaran penjasorkes materi renang untuk SMP di Kecamatan Batealit Jepara?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi dengan menggunakan *Adobe flash* berupa produk multimedia pembelajaran renang berbentuk CD (*Compact Disk*) yang layak digunakan dalam proses belajar mengajar SMP di Kecamatan Batealit Jepara dan bisa juga dimanfaatkan oleh berbagai pihak dalam pembelajaran.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari berbagai hal yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

- 1.6.1.1. Dengan adanya produk pembelajaran multimedia berbasis *Adobe flash* dapat dijadikan media dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- 1.6.1.2. Menambah wawasan tentang teknologi dan multimedia pembelajaran bagi semua unsur pendidikan terutama pendidikan jasmani.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Siswa

- 1.6.2.1.1. Memotivasi siswa dalam belajar mandiri.
- 1.6.2.1.2. Meningkatkan antusiasme siswa karena suasana belajar yang menyenangkan.
- 1.6.2.1.3. Siswa dapat belajar tentang ilmu teknologi.
- 1.6.2.1.4. Mempermudah siswa dalam memahami materi teknik renang.

1.6.2.2. Bagi Guru

- 1.6.2.2.1. Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
- 1.6.2.2.2. Memotivasi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik didalam kelas.
- 1.6.2.2.3. Mendorong guru lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa perangkat lunak (*Software*) multimedia pembelajaran pada mata pelajaran penjasorkes materi teknik renang yang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- 1.7.1. Produk media pembelajaran ini berupa perangkat lunak multimedia pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
- 1.7.2. Produk ini berisi materi tentang teknik renang untuk peserta didik sekolah menengah pertama.
- 1.7.3. Produk ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik maupun media presentasi di kelas. Karena selain dalam ukuran yang kecil multimedia pembelajaran ini dapat dijalankan dalam program komputer dengan spesifikasi rendah.
- 1.7.4. Produk ini menyediakan pesan berupa gambar, animasi video warna, suara, dan teks penjelasan yang akan menarik perhatian peserta didik.
- 1.7.5. Multimedia pembelajaran ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah dalam belajar, karena disertai dengan petunjuk penggunaan, pendahuluan yang terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi pembelajaran dan soal latihan.

1.8. Kegunaan Asas Manfaat Produk

1.8.1. Kegunaan Produk

Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada beberapa asas manfaat, yaitu :

1. Multimedia pembelajaran ini dapat menjadi sumber belajar mandiri sehingga dapat memacu siswa untuk senantiasa berinteraksi langsung dengan materi, meningkatkan kemandirian belajar siswa dan meningkatkan pengetahuan siswa tentang pendidikan jasmani materi teknik renang.

2. Guru mampu menggunakan komputer, menyesuaikan waktu belajar yang ada, dan melihat kembali tujuan belajar agar sesuai jika menggunakan multimedia pembelajaran. Dengan demikian peran multimedia untuk membantu siswa mencapai kompetensi pembelajaran dapat terwujud.

1.8.2. Keterbatasan Produk

Selain memiliki kelebihan, pengembangan multimedia pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan, yaitu :

1. Keterbatasan alat yang tidak lengkap, sehingga produk media yang dikembangkan belum maksimal.
2. Produk akhir media pembelajaran ini hanya terbatas pada mata pelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi teknik renang untuk Sekolah menengah pertama.
3. Program yang digunakan adalah *Adobe flash CS 6* dikarenakan aplikasi atau software ini dapat menggabungkan teks, gambar, audio, dan video menjadi sebuah produk multimedia, kesulitan dalam pembuatan media ini di animasi dan keterbatasan pengalaman dan pengetahuan penggunaan.
4. Penilaian layak tidaknya produk ini hanya dilakukan dalam empat tahapan yaitu validasi ahli materi dan media, ujicoba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan.