

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar, terencana, sistematis, dan berlangsung terus menerus dalam suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan segenap potensi manusia baik jasmani maupun rohani dalam tingkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga terwujud perubahan perilaku manusia berkarakter kepribadian bangsa. Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Oleh sebab itu tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.

Pendidikan masa kini mengacu kepada pendidikan dengan multi dimensi yang mengedepankan pendekatan IPTEK. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat inilah yang mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan pembelajaran di abad ke-21 ini. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi siswa dan guru agar dapat bertahan dalam abad pengetahuan di era informasi ini. Dampak perkembangan iptek terhadap proses

pembelajaran adalah semakin banyak dan bervariasi sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, film, video, televisi, *slide hypertext*, *web*, dan sebagainya. Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Selain itu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosional. Melalui pendidikan jasmani aspek-aspek yang ada pada diri siswa dikembangkan secara optimal untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pengalaman belajar yang disajikan akan membantu siswa untuk lebih memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman efisien dan efektif. Pengalaman tersebut dilaksanakan secara terencana, bertahap dan berkelanjutan agar dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri sebagai pelaku dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang, sehingga akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup aktif dalam diri siswa.

Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang prinsip-prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membantu siswa mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Dengan demikian, siswa dapat menguasai keterampilan gerak

yang baik agar keseluruhan gerakannya bisa lebih bermakna. Akan tetapi pada kenyataannya di lapangan masih banyak siswa yang kurang aktif bergerak, hal ini perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjasorkes dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif. Tugas dan kewajiban seorang guru Pendidikan Jasmani 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.

Pada sekolah menengah atas pertama satu-satunya untuk saat ini di Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal yaitu SMA Negeri 1 Singorojo. Sekolah ini berdiri sejak tahun 12 tahun yang lalu, yaitu tepatnya diresmikan pada bulan Februari 2005. Dengan usia sekolah yang masih tergolong muda, SMA Negeri 1 Singorojo memiliki fasilitas yang cukup memadai didukung dengan bangunan-bangunan yang masih baru. Selain itu, sekolah ini memiliki tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang syarat dengan banyak pengalaman. Untuk saat ini siswa-siswi yang menjadi siswa-siswi di SMA tersebut masih tergolong dalam jumlah yang tidak terlalu banyak dan kebanyakan dari mereka berdomisili jauh dari sekolah.

Pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan tenaga pendidik atau guru pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Singorojo lebih menekankan pada

banyaknya aktivitas gerak atau pengalaman gerak siswa pada saat pembelajaran. Ini akan menjadikan siswa memiliki pengalaman gerak dan kesempatan mencoba lebih banyak. Akan tetapi untuk beberapa siswa yang kurang mampu mengikuti pelajaran akan menjadikan siswa pasif dan kurang paham serta tidak mau melakukan gerakan sesuai yang diajarkan. Contoh yang dapat diambil adalah saat pembelajaran bola voli. Para siswa mengalami kesulitan saat mempraktekkan teknik dasar bola voli dikarenakan siswa kurang dapat memahami materi bola voli. Banyak hal yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi, selain dikarenakan faktor pemahaman siswa yang berbeda-beda, kurangnya materi secara teori yang disampaikan oleh guru dan kurangnya sumber belajar guna menunjang pengetahuan siswa dapat menjadi penyebabnya. Karakteristik siswa yang cenderung kurang aktif untuk mencari sendiri referensi-referensi sebagai sumber belajar menjadikan siswa kurang dapat berkembang. Selain itu, tenaga pendidik atau guru pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Singorojo belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Permasalahan tersebut menjadikan penggunaan media dalam proses penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas sangatlah diperlukan. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode

pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah *powerpoint*, video pembelajaran, dan media gambar. Pembelajaran pendidikan jasmani dalam prosesnya tidak bisa dipungkiri membutuhkan media pembelajaran sehingga akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Proses pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Media pembelajaran saat ini sudah banyak dikembangkan, namun kenyataannya masih banyak pendidik yang menyepelkan hal tersebut. Hal ini dikarenakan masih sering pendidik yang merasakan media tersebut terlalu rumit dan banyak memakan waktu dalam proses pembuatannya, selain itu tidak mampu bertahan lama media tersebut. Kurang variatifnya media yang dibagikan salah satu penyebabnya dikarenakan kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi yang ada.

Permasalahan tersebut menjadikan peneliti menciptakan media pembelajaran yang berbasis komputer. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer adalah pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di dalam kelas, melalui pembelajaran ini disajikan dengan komputer sehingga kegiatan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang

bagi siswa. Selain itu media pembelajaran berbasis komputer ini akan lebih memaksimalkan penggunaan laboratorium komputer atau ruang media untuk proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan cara menangkap materi tiap siswa berbeda-beda. Terdapat beberapa siswa yang mudah merespon informasi dengan mendengarkan musik, sedangkan disisi lain siswa dapat mudah menerima informasi dengan melihat, dan ada pula siswa yang dapat dengan mudah menerima informasi dengan membaca. Pembelajaran yang dirancang dengan berbasis komputer ini dapat memadukan ketiga aspek tersebut menjadi satu kesatuan yang dikemas secara utuh yang dapat mempermudah siswa dalam menangkap materi pelajaran dengan baik.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya pemaparan materi bola voli yang dilakukan oleh guru di dalam kelas.
2. Kurangnya media pembelajaran di sekolah untuk menunjang pengetahuan siswa.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran bola voli berbasis *Adobe Flash CS6* guna mendukung proses pembelajaran di dalam kelas.
4. Belum adanya media pembelajaran bola voli berbasis *Adobe Flash CS6*.
5. Pemanfaatan laboratorium komputer yang kurang maksimal.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari berbagai macam permasalahan yang telah diidentifikasi, dibatasi satu permasalahan yang akan diteliti yaitu belum adanya multimedia pembelajaran Bola Voli Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berbasis *Adobe Flash CS 6* untuk siswa SMA kelas XI.

1.4. Rumusan Masalah

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

Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran materi bola voli pelajaran penjasorkes berbasis *Adobe Flash CS 6* bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Singorojo?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

Membuat produk pembelajaran berbasis multimedia yang layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi yang berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6* yang pada nantinya produk tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran khususnya untuk materi bola voli kelas XI SMA.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran luas tentang teknologi baik secara teoritis maupun secara praktis

1.6.1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menghasilkan produk media pembelajaran khususnya media pembelajaran yang berbasis komputer.
- b. Dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat dijadikan sumber belajar materi bola voli, memberikan motivasi dan menambah minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani, dapat dijadikan bahan kajian.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan motivasi untuk mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa program (*software*). Program ini pada nantinya akan di simpan dalam bentuk CD (*Compact Disk*). Pemilihan penggunaan CD (*Compact Disk*) dikarenakan spesifikasi komputer yang ada hanya intel pentium 4 dan rata-rata memiliki *optical disk drive* berupa CD-RW *drive*. Dengan demikian pemanfaatan CD sebagai media penyimpanan akan mempermudah siswa dalam menggunakan

atau mengaksesnya. Dalam produk yang dikembangkan ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Didalam produk ini berisikan materi pembelajaran teknik dasar bola voli untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Atas.
2. Didalam produk ini berisikan video pembelajaran teknik dasar bola voli untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Atas.
3. Didalam produk ini berisikan soal-soal pembelajaran teknik dasar bola voli untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Atas.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada beberapa asumsi yaitu :

1. Guru mampu menggunakan komputer, menyesuaikan waktu belajar yang ada, dan melihat kembali tujuan belajar agar sesuai jika menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian peran media pembelajaran dapat membantu mewujudkan pencapaian kompetensi pembelajaran pada siswa.
2. Sekolah memiliki sarana laboratorium komputer yang memadai dengan keadaan yang baik. Keadaan yang baik dalam hal ini komputer dapat dioperasikan dengan normal dan menggunakan sistem operasi *Windows*
7. Sehingga guru dan siswa dapat memanfaatkannya secara maksimal.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran ini juga memiliki beberapa keterbatasan yaitu :

1. Keterbatasan alat dalam pengembangan media, sehingga produk media pembelajaran yang dihasilkan belum maksimal.
2. Keterbatasan pengalaman dan penggunaan program yang digunakan untuk merancang media pembelajaran.
3. Keterbatasan dalam pembuatan video yang disajikan dalam media, video yang digunakan merupakan hasil unduhan.