

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian terpenting dari pendidikan secara keseluruhan, karena bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar.

Ruang lingkup penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs) menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 54/2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk SMP/MTs kelas VII, VIII, dan IX meliputi Olahraga/permainan, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Dalam ruang lingkup olahraga dan permainan meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif. Terdiri

dari olahraga atletik, kasti, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.

Pencak silat, judo, dan taekwondo merupakan isi yang terdapat dalam materi beladiri. Masuknya pencak silat dalam dunia pendidikan merupakan salah satu upaya untuk melestarikan, menjaga, memelihara dan mengembangkan olahraga beladiri tradisional yang dimiliki asli dari bangsa Indonesia. Pencak silat dapat dimainkan secara perorangan, berpasangan, maupun beregu. Menguasai beladiri pencak silat memerlukan penguasaan teknik dasar pencak silat. Teknik dasar pencak silat terdiri dari sikap pasang, pukulan, dan tendangan. Peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan dan mampu mempraktikkan keterampilan dasar beladiri pencak silat melalui proses belajar.

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar anak ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu, sedangkan faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat adalah beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar.

Faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. dalam hal ini, faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial meliputi pergaulan siswa dengan orang lain

disekitarnya, sikap dan perilaku orang disekitar siswa, dsb. Yang mempunyai dampak besar dilingkungan sosial terhadap kegiatan belajar ialah orangtua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orangtua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga, semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.

Faktor-faktor eksternal non sosial terdiri dari lingkungan alamiah, faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa), dan faktor instrumental. Lingkungan alamiah adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup, dan berusaha didalamnya. Dalam hal ini keadaan suhu dan kelembaban udara sangat berpengaruh dalam belajar anak. Anak didik akan belajar lebih baik dalam keadaan udara yang segar. Dari kenyataan tersebut, orang cenderung akan lebih nyaman belajar ketika pagi hari karena daya serap ketika itu tinggi. Begitu pula di lingkungan kelas, suhu dan udara harus diperhatikan agar hasil belajar memuaskan. Karena belajar dalam keadaan suhu panas, tidak akan maksimal.

Kedua yaitu faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa), Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

Terakhir yaitu faktor instrumental, Faktor instrumental adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar dan pembelajaran, berupa hardware dan software. Misalkan saja hardware seperti buku-buku yang lengkap, kelas yang

kondusif, cat dinding kelas yang sesuai dan membuat suasana nyaman, tempat duduk, taman, LCD, komputer, transportasi, perpustakaan, gedung, laboratorium dll. Dan software berupa program-program pendukung belajar peserta didik dan pendidik, yang berkaitan langsung dengan minat siswa belajar. Metode mengajar, waktu sekolah, dan alat bantu pembelajaran termasuk didalamnya. Media atau multimedia merupakan alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam faktor instrumental tersebut. Media atau multimedia adalah sarana atau fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran dan termasuk salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.

Multimedia adalah perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen informasi seperti teks, grafik, animasi, video, maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan bagi target audiensnya. Jenis multimedia pembelajaran ada dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan / lurus), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol (alat bantu berupa komputer, mouse, keyboard dan lain-lain) yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Ada beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai multimedia dalam pembelajaran yaitu penggunaan multimedia presentasi, *Compact Disc* (CD), multimedia interaktif, dan video pembelajaran.

Hasil observasi lapangan pada tanggal 11 November 2017 di MTS Mazro'atul Ulum Pringtulis, ditemukan siswa yang mengobrol dengan temannya atau mencari kesibukan lain dalam proses pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes jika materi yang disampaikan tidak menarik bagi mereka. Hal tersebut dalam proses pembelajaran jelas akan mempengaruhi prestasi belajar siswa menjadi kurang maksimal dan pesan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran tidak tersalurkan dengan baik.

Masalah pembelajaran pencak silat yang terjadi di sekolah diantaranya siswa merasa gerakannya sulit dan mereka lebih cenderung menyukai olahraga yang bersifat permainan, akibatnya berdampak kepada kurang antusiasnya siswa serta kurangnya keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Pada akhirnya hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal dan tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Selain itu, ekstrakurikuler pencak silat yang ada di sekolah pun hanya diikuti oleh beberapa orang saja.

Berdasarkan fenomena diatas, maka diperlukan suatu inovasi untuk mengatasi persoalan tersebut yaitu dengan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai perkembangan ilmu dan teknologi akan memungkinkan siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dari pada menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan alat bantu media. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat memotivasi dan menghilangkan rasa jenuh siswa sehingga dapat merangsang minat mereka dalam

proses pembelajaran serta mendukung keefektifan proses belajar mengajar yaitu dengan penggunaan multimedia pembelajaran (media berbasis komputer).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat multimedia sebagai alat bantu pembelajaran teknik dasar tendangan pencak silat yang diharapkan membuat peserta didik di MTS dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes materi beladiri pencak silat dapat menyerap materi yang diajarkan dengan baik dan sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- 1.) Metode mengajar yang digunakan oleh sebagian Sekolah Menengah Pertama saat ini masih bersifat konvensional.
- 2.) Masih terbatasnya sumber belajar yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi beladiri pencak silat.
- 3.) Pada saat proses pembelajaran siswa mengobrol sendiri atau mencari kesibukan lain.
- 4.) Perlu adanya pengembangan multimedia pembelajaran dalam mata pelajaran penjasorkes materi pencak silat.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari berbagai macam permasalahan yang telah diidentifikasi perlu dibatasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan tidak terlalu luas, maka peneliti

memberikan batasan pada pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar pencak silat untuk siswa MTS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana prosedur pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar pencak silat untuk siswa MTS”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi teknik dasar beladiri pencak silat untuk siswa MTS.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi beberapa pihak, baik secara teoritis maupun praktis

1.6.1 Teoritis

- 1.) Memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 2.) Dapat dijadikan kajian penelitian selanjutnya dan memberi motivasi penelitian yang sejenis guna menyempurnakan penelitian ini.
- 3.) Memberikan salah satu alternatif media pembelajaran pencak silat.
- 4.) Menumbuhkan budaya pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui pembuatan media pembelajaran.

1.6.2 Praktis

- 1.) Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan dalam menentukan media pembelajaran khususnya dalam pendidikan jasmani.
- 2.) Bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dapat dimanfaatkan menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran penjas.
- 3.) Bagi siswa, agar mereka lebih antusias atau meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya pencak silat.
- 4.) Bagi peneliti, bahwa hasil penelitian dan pengembangan multimedia ini dapat dijadikan sarana belajar atau latihan dalam memberikan kontribusi kepada dunia pendidikan dengan melakukan inovasi terhadap dunia pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.) Multimedia sebagai pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat menambah motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 2.) Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- 3.) Sumber belajar mandiri dalam bentuk CD pembelajaran.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penerapan multimedia pembelajaran teknik dasar pencak silat di MTs Mazro'atul Ulum Pingtulis Jepara tahun 2018 ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain :

- 1.) Memerlukan waktu yang lebih lama dalam membuat multimedia ini.
- 2.) Kurangnya pengetahuan mengenai teknologi informasi dan komunikasi.
- 3.) Tidak dapat diperbanyak karena berbentuk CD pembelajaran.
- 4.) Hanya bisa dibuat dalam laptop/PC yang memiliki spesifikasi seperti berikut :
 - a.) Windows
 - (1) Intel Pentium 4, intel Centrino, intel xeon, atau intel core duo processor.
 - (2) Microsoft windows xp with service pack 2 atau windows vista home premium, business, ultimate, atau enterprise.
 - (3) RAM 512 MB (direkomendasikan 1 GB)
 - (4) Hardisk 2 GB
 - b.) Mac OS
 - (1) Power PC G4 atau G5 atau multicore intel processor.
 - (2) Mac OS X v10.4.810.5 (Leopard)
 - (3) RAM 512 MB (direkomendasikan 1 GB)
 - (4) Hardisk 2.5 GB