

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menimbulkan perubahan positif dalam dirinya. Bagi warga negara pendidikan merupakan suatu hak dan menjadi suatu kebutuhan yang harus terpenuhi untuk kesiapan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan itu sendiri sebagai upaya untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, berdedikasi tinggi, dan memiliki daya saing yang kuat untuk menghadapi permasalahan yang ada pada zaman sekarang. Sesuai dengan tujuan pemerintah mengenai pendidikan yang tercantum pada UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Penurunan dari tujuan pendidikan nasional pada jenjang sekolah dasar memiliki tujuan berupaya untuk menanamkan keimanan terhadap Tuhan

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia)

sesuai dengan agamanya masing-masing. Dengan harapan siswa dapat menanamkan sikap yang berakhlak, sopan dan santun antar sesama umat manusia tanpa membedakan ras, suku, dan agama. Pada akhirnya siswa dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, cakap, berdedikasi tinggi terhadap bangsa dan negaranya.

Dari pernyataan di atas pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak suatu peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan fungsi pendidikan ini, maka peran guru menjadi penentu keberhasilan misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Guru bertanggung jawab mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang kondusif agar terciptanya mutu pendidikan yang berkualitas. Mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama ketersediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan media belajar. Bahar dalam Dimiyati & Mudjiono menyatakan bahwa guru berkewajiban untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif bagi siswa agar mencapai hasil pembelajaran yang optimal.²

Dalam memasuki abad ke-21 akan membawa perubahan yang populer yaitu pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

² Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Depdikbud bekerja sama dengan Rineka Cipta, 2002). h. 4

(IPTEK) mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Media pembelajaran yang baik menginterpretasikan konsep yang abstrak menjadi mudah dipahami. Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak dapat dipisahkan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Salah satu tuntutan pembelajaran abad ke-21 yaitu integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar. Peserta didik perlu belajar bagaimana menggunakan teknologi yang esensial untuk kehidupan sehari-hari dan untuk produktif. Selain itu, mengajar dan belajar dalam konteks pembelajaran abad ke-21 terutama pada kurikulum 2013 yaitu peserta didik belajar materi melalui contoh-contoh, penerapan, dan pengalaman dunia nyata baik di dalam maupun luar sekolah. Agar tuntutan tersebut dapat dilaksanakan sebagai bagian dari implementasi kurikulum 2013, maka perlu melibatkan penggunaan TIK secara tepat, berkelanjutan, dan terjangkau.

Pengintegrasian TIK dalam pembelajaran merupakan suatu komponen pembelajaran abad ke-21 yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir inventif, berkomunikasi efektif, produktivitas tinggi, dan spiritual.³ Sesuai dengan kurikulum 2013 dan abad ke-21 ini pendidik harus lebih kreatif dan mampu mengaplikasikan teknologi dalam setiap pembelajaran tidak

³ Hiong, L. C.& K. Osman. 2013. "A Conceptual Framework for the Integration of 21st Century Skills in Biology Education". (*Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology*). Vol 6, No. 16, 2013, h. 2976-2978

terkecuali dalam bidang studi PJOK, sehingga guru harus mampu memilih media mana yang akan diajarkan kepada sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajarannya.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu bidang studi yang dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar. Mutohir dalam Gunawan menyatakan bahwa PJOK adalah proses pendidikan seseorang secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan, dan kesegaran jasmani, kemampuan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia yang berkualitas berdasarkan Pancasila.⁴ Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) memiliki tujuan dalam pembelajaran, menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional yaitu:

- (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- (3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- (4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
- (5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- (6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.
- (7) Memahami konsep aktivitas

⁴ Gunawan, "Analisis Kelayakan Isi dan Penyajian Buku Teks Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas X SMK", *Jurnal Pendidikan Olahraga Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Wahid Hasyim Semarang*, Vol 1, No 1, 2014, h. 15

jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap positif.⁵

Sejalan dengan pernyataan di atas banyak sekali yang diharapkan dalam pembelajaran PJOK selain untuk menyehatkan peserta didik karena kegiatan fisik yang diharapkan juga tumbuh pemahaman, kepribadian dan keterampilan siswa dalam bidang olahraga. Oleh karena itu seorang guru bidang studi PJOK harus mempunyai keterampilan dalam banyak bidang olahraga minimal memahami gerak dasar yang akan diajarkan kepada peserta didik sebagai tumpuan awal untuk melanjutkan pembelajaran selanjutnya. Oleh karena itu kreativitas guru bidang studi olahraga sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan selama PKM di sekolah, pembelajaran PJOK selama 1 minggu yaitu 5 jam dengan pembagian 2 jam untuk materi, 2 jam untuk praktik, dan 1 jam untuk olahraga bersama untuk seluruh kelas. Dalam pemberian materi selama 2 jam dan dilaksanakan di dalam kelas khususnya pada materi gerakan melempar bola pada bidang studi PJOK sebelum melakukan kegiatan praktik cenderung berjalan monoton dimana guru hanya mengajarkan dengan menggunakan buku yang ada dan sebelum melanjutkan untuk kegiatan ke lapangan siswa diberikan tugas untuk

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah.

mengerjakan soal yang ada di buku. Hal ini menunjukkan permasalahan pemanfaatan fasilitas sekolah, padahal fasilitas elektronik yang disediakan sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran tersebut sangat memadai. Begitu pun siswa mengatakan bahwa guru jarang memanfaatkan media elektronik tersebut dalam pembelajaran, akibatnya siswa kurang memahami teori yang diajarkan oleh guru dan membuat proses pembelajaran yang tidak menarik. Walaupun bisa diakui siswa lebih tertarik pada bidang studi PJOK dalam hal kegiatan praktik di lapangan. Namun, itu semua harus dihindari karena pembelajaran PJOK tidak hanya sebatas praktik. Hal ini menunjukkan rendahnya pemanfaatan media oleh guru bidang studi PJOK. Seharusnya guru sebagai orang yang harus bertanggung jawab dalam kelas dapat mengemas pembelajaran yang menarik agar siswa memahami khususnya dalam pemberian materi PJOK.

Dari hasil wawancara dengan guru PJOK kelas tinggi khususnya kelas V, persoalan yang menjadi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran karena selain mengajar guru juga masih memiliki tugas administrasi dan juga ketidaktahuan guru dalam penggunaan berbagai *software* multimedia pembelajaran juga menjadi salah satu faktor mengapa media pembelajaran belum juga dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Namun di sisi lain Pak Indra membenarkan juga bahwa media sangat dibutuhkan dalam

pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas khususnya bagi guru PJOK untuk memberikan materi.

Hal ini menunjukkan bahwa guru belum bisa memaksimalkan dan mengembangkan bahan ajar. Padahal salah satu hal yang dapat mendukung tercapainya pendidikan yang lebih baik yaitu penggunaan media pembelajaran yang efektif bagi siswa. Bagi guru tidak cukup jika hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan pelajaran, akan tetapi sarana ataupun alat sebagai penyalur pesan untuk penjelasan dari guru yang biasa disebut dengan media. Tanpa adanya media guru akan kesulitan dan banyak membutuhkan tenaga ekstra untuk menyampaikan pelajaran, maka dibutuhkan media atau alat untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari. Melalui media, waktu penyampaian materi menjadi lebih cepat, karena media membantu visualisasi dan mengurangi verbalisme di kelas serta guru tidak perlu menjelaskan berulang-ulang ketika siswa mengalami kesulitan memahami materi. Namun, guru tetap menjadi fasilitator dan mitra siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran ini tidak bisa dipungkiri lagi telah menjadi suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Maharani dalam *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* bahwa pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran makin menuntut lahirnya media-media pembelajaran yang bervariasi.⁶ Karena memang proses belajar merupakan proses internal dalam diri manusia maka guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang. Di sinilah media pembelajaran menjadi penting.

Selain itu, Iman mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan siswa tentang perkembangan teknologi.⁷ Sehingga guru diharapkan mampu memanfaatkan media sesuai dengan kompetensi yang dimiliki. Telah banyak media pembelajaran yang diproduksi dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pada umumnya media tersebut dikembangkan menggunakan *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* sebenarnya lebih cocok digunakan untuk kegiatan presentasi karena dalam *software* tersebut belum menyediakan *tools* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran

⁶ Yuli Sintya Maharani, "Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013", *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Vol. 3 (1), 2015, h. 32

⁷ Faisal Nur Iman, Evaluasi Pemanfaatan TIK pada Pembelajaran oleh Guru- Guru SMP Negeri 1 Ungaran dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013. (Skripsi: Jurusan kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang) h. 13

interaktif. Meskipun begitu, *Microsoft PowerPoint* tetap dapat digunakan sebagai *software* pembuat media pembelajaran dengan bantuan animasi/*slide* yang tersedia di dalamnya walaupun tetap membutuhkan keahlian khusus agar media pembelajaran yang diciptakan terlihat menarik.

Pada masa pandemi *Covid-19* seperti sekarang menjadikan pembelajaran pada tingkat sekolah dasar sangat berbeda dengan sebelumnya dan harus dilaksanakan secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Pada kondisi seperti ini mewajibkan untuk guru-guru di Indonesia khususnya, membuat suatu proses pembelajaran yang berbeda dan pastinya harus menciptakan pembelajaran dengan *platform-platform* yang menggunakan teknologi. Polemik pembelajaran pada saat ini tentu bagi guru dan orang tua harus bekerja lebih ekstra, bagi guru harus menyiapkan pembelajaran agar siswa bisa memahami materi yang diajarkan dan bagi orang tua harus menyiapkan fasilitas-fasilitas pada pembelajaran jarak jauh ini seperti laptop/gawai maupun kuota internet. Pada saat kondisi pandemi guru harus menciptakan suatu media atau pembelajaran yang tidak membosankan dan dapat membuat siswa menyenangkan walaupun pembelajaran jarak jauh. Wawancara kepada guru PJOK di tempat PKM pada saat pandemi, guru tersebut menggunakan media yang sudah ada seperti buku paket dan membuat video untuk memberikan pemahaman kepada anak terkadang melalui *zoom meeting* ataupun melalui *google classroom*. Guru tersebut

membenarkan bahwa tidak membuat media waktu karena keterbatasan di masa pandemi, administrasi yang sama saja dan kesibukan lainnya.

Articulate Storyline dihadirkan sebagai *software* pembuat media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft PowerPoint*, memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman/*script*, serta banyak *tools* di dalam *Articulate Storyline* yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint*. *Articulate Storyline* menjanjikan bisa menghasilkan presentasi yang lebih baik dan komprehensif serta kreatif dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan *timeline*.

Peneliti sangat tertarik dengan *Articulate Storyline* karena cocok digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran karena di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan teks, gambar, animasi, video, hingga kuis sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari. *Articulate Storyline* pun cocok digunakan pada masa pandemi karena *Articulate Storyline* memberikan kemudahan kepada siswa untuk lebih bisa memahami materi yang diajarkan karena seperti bermain game menggunakan PC/handphone. *Output* yang dapat dihasilkan dari *Articulate Storyline* beragam, mulai dari format untuk pengguna iOS,

android, dan PC. Hasil dari *Articulate Stroyline* tersebut memberi kemudahan pada pengguna untuk dapat mengakses dengan bebas tanpa harus menggunakan PC yang berukuran besar dan bebas dari kuota internet sehingga bisa digunakan untuk pembelajaran jarak jauh seperti sekarang.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Articulate Storyline* Dalam Materi Gerak Melempar Bola Besar di Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka ada permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran PJOK yang hanya selalu berkutat pada praktek.
2. Guru PJOK belum memaksimalkan kemajuan teknologi yang ada untuk pembelajaran.
3. Kurangnya Pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media belajar berbasis elektronik menyebabkan metode belajar yang digunakan masih konvensional.
4. Kurangnya pemahaman teori siswa mengenai gerak melempar bola besar.

5. Belum adanya pembelajaran menggunakan *articulate storyline* dalam proses pembelajaran PJOK.
6. Pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi COVID-19.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan fokus masalah di atas, agar hasil penelitian lebih mendalam dan permasalahan yang dikaji tidak menyimpang dari tujuan penelitian ini membatasi pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Materi Gerak Melempar Bola Besar yaitu Bola Basket di Kelas V Sekolah Dasar pada segi kognitif.

Adapun kompetensi dasar materi tersebut adalah: (3.1) Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar. (4.1) mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran *articulate storyline* pada materi gerak melempar bola besar di kelas V Sekolah Dasar?
2. Apakah multimedia pembelajaran *articulate storyline* layak digunakan untuk pembelajaran materi gerak melempar bola besar di kelas V Sekolah Dasar?

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran *articulate storyline* pada materi gerak melempar bola besar. Adapun ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar PJOK

Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran *articulate storyline* pada materi gerak melempar bola besar.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang sekolah dasar sebagai kewajiban mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Adapun kelasnya dipilih adalah kelas V SD.

3. Muatan Bidang Studi

Bidang studi yang dipilih adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), dengan alasan masih kurangnya penelitian khususnya di bidang pengembangan bidang studi PJOK

F. Kegunaan Penelitian

Adapun hasil kegunaan dari penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Secara Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan pemikiran khusus tentang pengembangan multimedia pembelajaran *articulate storyline* pada materi gerak melempar bola besar di kelas V SD. Selain itu dengan penelitian ini juga diharapkan dapat menambah bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru SD

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai referensi ketika mengajarkan materi gerak melempar bola besar di kelas V SD. Selain itu, diharapkan agar hasil pengembangan ini mampu menginspirasi pendidik lainnya agar dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didiknya.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah. Produk hasil pengembangan multimedia *articulate storyline* ini sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan multimedia pembelajaran *articulate storyline* ini pada materi gerak melempar bola besar pada bidang studi PJOK dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik lagi.

