

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Semakin baik kualitas pendidikan pada suatu bangsa, maka semakin berkualitas juga sumber daya manusia pada bangsa tersebut. Pendidikan merupakan sebuah usaha secara sadar dan terencana yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan atau meningkatkan potensi dirinya. Pendidikan dapat dilakukan dimana saja dan oleh siapa saja. Proses berjalannya aktivitas pendidikan tidak hanya dilakukan di dalam ruangan kelas akan tetapi, aktivitas pendidikan sangat mungkin untuk dilakukan di luar ruangan kelas. Aktivitas yang dilakukan pun tidak hanya aktivitas yang mengandalkan otak untuk berpikir akan tetapi, aktivitas fisik pun dapat dikatakan sebagai sebuah pendidikan atau yang biasa dikenal dengan pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas jasmani yang disusun secara sistematis dan bertahap

sesuai tingkat pertumbuhan serta perkembangan peserta didik.¹ Pendidikan jasmani di sekolah dasar memiliki peranan yang cukup penting dalam perkembangan otak, mental dan fisik. Pendidikan jasmani merupakan sebuah kegiatan belajar yang memanfaatkan aktivitas gerak yang direncanakan secara sistematis untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan fisik, mental dan intelektual peserta didik. Pendidikan jasmani di sekolah dasar bertujuan untuk menyeimbangkan kebutuhan otak dengan kondisi kebugaran jasmani siswa. Pendidikan jasmani di sekolah dasar diharapkan dapat menumbuhkan potensi fisik, emosional yang baik, sikap sportif dan kesehatan tubuh siswa ke arah yang lebih baik sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 mengenai standar isi, bahwa “kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan pada SD/MI/SDLB dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta menanamkan sportivitas dan kesadaran hidup sehat.”²

Pendidikan jasmani untuk siswa SD di Indonesia diajarkan dengan materi yang berbeda sesuai dengan jenjang kelas berdasarkan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 Pendidikan Jasmani dan Olahraga di kelas III terdapat pembelajaran materi yang berkaitan dengan gerak dasar melompat.

¹ Khoirul Anwar, Peningkatan Kualitas Gerak Dasar Lari pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan dan Olahraga Tradisional, *SATRIA Journal Of “Sports Athleticism in Teaching and Recreation on Interdisciplinary Analysis”*. Vol. 1, No. 1, 2018, hal. 9.

² Depdiknas, *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*, (Jakarta, Depdiknas, 2006) hal. 5

Materi aktivitas gerak dasar melompat terdapat pada buku tematik tema 1 (pertumbuhan dan perkembangan manusia) subtema 2. Cukup banyak aktivitas pembelajaran jasmani di sekolah dasar yang nantinya akan sangat mengandalkan kemampuan melompat, dari mulai permainan tradisional seperti lompat hingga cabang cabang olahraga seperti permainan sepak bola, bola basket dan bola voli. Hal ini menunjukkan bahwa mengasah kemampuan melompat sangatlah penting. Kemampuan gerak dasar melompat harus diajarkan oleh guru dengan sebaik mungkin dari mulai sikap badan, posisi lengan, pijakan kaki hingga pandangan mata agar siswa dapat memiliki keterampilan gerak dasar melompat yang baik dan benar. Jika siswa memiliki keterampilan dasar melompat yang baik, maka siswa akan mudah dalam menguasai berbagai materi materi pendidikan jasmani yang lebih kompleks yang berhubungan dengan gerak dasar melompat dan tidak hanya itu, siswa juga dapat melakukan aktivitas permainan yang terdapat aktivitas melompat yang ia buat sendiri bersama teman temannya. Akan tetapi jika aktivitas gerak dasar melompat tidak diajarkan secara baik dan benar dapat meningkatkan potensi cedera bagi siswa, seperti terjatuh sehingga menimbulkan luka luar fisik, kaki yang terkilir, keram ataupun potensi cedera lainnya.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru bertugas untuk mengarahkan siswa agar mendapatkan makna yang utuh dalam sebuah proses pembelajaran,

bahkan guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan sebuah pembelajaran agar proses pembelajaran tidak terkesan monoton sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar. Keadaan ini membuat seorang guru untuk selalu berpikir kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran, hal ini sejalan dengan yang dituliskan oleh Jolanda bahwa seorang guru dituntut untuk berperan aktif dan kreatif dalam menyampaikan pesan dan informasi mengembangkan pengetahuan yang ada pada kurikulum dengan se kreatif mungkin.³ Hal ini demi menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton sehingga siswa senang dalam belajar.

Pada ranah pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) seorang guru memiliki peran ekstra. Guru PJOK adalah seorang pendidik profesional yang harus menguasai 3 bidang pengetahuan, yaitu bidang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.⁴ Seorang guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi saat proses kegiatan pembelajaran PJOK akan tetapi guru juga sebagai pengawas yang akan mengawasi siswa pada saat praktik di lapangan. Guru PJOK harus terlihat positif, bersemangat dan ceria agar siswa antusias dalam melakukan kegiatan belajar.

³ Helda Jolanda Pentury, Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris, Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 4 No.3, 2017, hal. 267.

⁴ Probo Yusuf Wicaksono, Junaidi Budi Prihanto, Peran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap Pendidikan Kesehatan di SMA dan MA Se-Kecamatan Sooko, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Vol. 5 No. 1, 2017, hal. 94.

Karakteristik anak usia Sekolah Dasar (SD) pada umumnya senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung.⁵ Jika diperhatikan dengan seksama siswa SD memang sangat aktif dan suka sekali bergerak karena aktivitas semacam ini merupakan hal yang sangat menarik bagi usia mereka. Hal ini sering peneliti temukan pada saat melakukan kegiatan mata kuliah yang berhubungan dengan observasi di beberapa sekolah. Siswa pada usia SD sangat senang melakukan aktivitas bergerak bersama teman temannya. Aktivitas yang biasa dilakukan cukup beragam sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka yang tidak terbatas, seperti permainan tradisional, permainan modern yang mereka dapatkan dari internet atau bahkan menciptakan permainan baru bersama teman temannya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK untuk siswa usia SD hendaknya dikembangkan dengan lebih menarik agar timbul ketertarikan dan semangat belajar siswa.

Melakukan pengembangan media pembelajaran untuk membantu proses belajar merupakan salah satu solusi demi menciptakan pembelajaran yang menarik. Secara umum media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan sebuah informasi dari sumber Informasi kepada penerima informasi.⁶ Media yang digunakan secara tepat dalam proses pembelajaran

⁵ Erick Burhaein, Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa Sekolah Dasar, *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 1 No. 1, 2017, hal. 52.

⁶ Ali Muhson, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8 No. 2, 2010, hal. 3

dapat membantu guru dalam mengajar dan membuat proses belajar lebih efisien. Pengembangan media pembelajaran dalam proses belajar PJOK peneliti rasa cukup jarang terlihat dilakukan. Pada umumnya guru PJOK lebih sering melakukan pembelajaran PJOK dengan memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan pemanasan, berlari keliling lapangan, dan dilanjutkan dengan menginstruksikan anak-anak untuk bermain bola atau permainan lainnya. Padahal pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan belajar PJOK dapat menjadi solusi yang layak untuk dicoba agar menciptakan pembelajaran yang menarik dan berpotensi besar terciptanya efisiensi dalam proses belajar.

Pada awal Desember tahun 2019 telah terjadi sebuah wabah virus yang melanda negara China tepatnya di provinsi Hubei kota Wuhan. Virus ini disebut sebagai Virus Covid 19. Virus ini terkenal sangat cepat dalam penyebarannya dan cukup mematikan karena sudah banyak yang terinfeksi dan merengut banyak nyawa. Akibat banyaknya korban jiwa dan juga telah terjadi penyebaran virus yang berskala global, WHO (*World Health Organization*) pada tanggal 11 Maret 2020 menyatakan situasi virus Covid 19 ini sebagai pandemi global dan menerbitkan protokol yang harus dijalani seluruh negara demi mengalahkan virus Covid 19 ini. Salah satunya adalah untuk membatasi ruang gerak masyarakat dalam beraktivitas demi mengalahkan virus ini. Pada pertengahan Maret pemerintah pusat negara

Indonesia secara resmi menyatakan bahwa akan diadakan pemberlakuan pembatasan aktivitas fisik untuk tidak keluar rumah bagi masyarakatnya agar penyebaran virus Covid 19 ini tidak semakin parah. Kebijakan ini berdampak pada penutupan sebagian besar sarana publik, salah satunya penutupan lembaga lembaga pendidikan seperti sekolah. Akibatnya sekarang para siswa tidak lagi pergi ke sekolah mereka, akan tetapi mereka masih melakukan aktivitas belajar di rumah.

Ketertarikan peneliti bermula pada saat munculnya banyak masalah masalah yang timbul dalam pelaksanaan gerakan belajar di rumah, khususnya pada pembelajaran PJOK pada materi gerak dasar melompat. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan para guru khususnya guru pelajaran PJOK di SDN 01 Pondok Ronggon Jakarta Timur. Mereka cukup kebingungan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh, sehingga siswa mengalami kesulitan untuk belajar. Hal ini dikarenakan situasi yang serba mendadak dan keterbatasan media untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Para orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar di dekat rumah saya mengeluhkan bahwa anak anak mereka sulit untuk belajar PJOK karena ketidakmampuan serta kebingungan orang tua dalam mengajarkan PJOK dan juga keterbatasan ruang dan alat. Para siswa juga semakin tidak ingin belajar karena suasana kegiatan belajar tidak menarik. Kondisi ini sangat wajar pada situasi pandemi seperti sekarang ini. Semua masyarakat merasakan kesulitan akibat situasi

pandemi Covid 19 yang semakin meluas di Indonesia. Berdasarkan situasi yang terjadi saat ini, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah pembelajaran PJOK yang bisa dilakukan secara jarak jauh untuk turut membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar di rumah.

Pengembangan media *Articulate Storyline* peneliti rasa cocok untuk media pembelajaran PJOK materi gerak dasar melompat yang bisa dilakukan pada situasi saat ini. *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang berupa sebuah aplikasi media interaktif. *Articulate Storyline* terbilang cukup sederhana dan mudah untuk digunakan sehingga tidak memerlukan keahlian yang tinggi pada bidang IT (Ilmu Teknologi) dalam pengoperasiannya. Menu di dalam aplikasi ditampilkan cukup jelas dan cenderung tidak membingungkan. *Articulate Storyline* dapat membuat media pembelajaran interaktif teks, gambar, animasi, video, kuis, hingga dapat membuat bagan bagan perhitungan matematika. Siswa dapat belajar atau mengulang pelajarannya dengan lebih efisien kapan saja dan dimana saja.

Hasil produk dari aplikasi *Articulate Storyline* berupa sebuah media pembelajaran *e-learning* yang dapat diakses di laptop, komputer, bahkan *smartphone*. Pada era globalisasi seperti sekarang ini *smartphone* sudah bukan lagi menjadi barang mewah dan banyak dijual dengan harga yang terjangkau sehingga sangat memungkinkan untuk mengakses aplikasi seperti *Articulate Storyline* untuk belajar. *Articulate Storyline* peneliti rasa cukup layak

untuk dikembangkan dalam pembelajaran karena memiliki fleksibilitas, efisiensi dan kemudahan dalam menggunakannya.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, penulis sangat tertarik untuk membuat penelitian dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* pada Materi Gerak Dasar Melompat untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka area dan fokus permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi gerak dasar melompat dalam situasi pembelajaran jarak jauh.
2. Siswa kurang antusias dalam melakukan aktivitas pembelajaran gerak dasar melompat.
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK untuk siswa sekolah dasar

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang diuraikan, maka fokus penelitian yang akan dikaji akan difokuskan pada Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Gerak Dasar Melompat untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan fokus penelitian yang telah diuraikan maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi gerak dasar melompat untuk siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Apakah multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* layak dikembangkan pada materi gerak dasar melompat untuk siswa kelas III Sekolah Dasar?

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Hasil dari penelitian ini berupa sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi media *Articulate Storyline* bermuatan materi gerak dasar melompat. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahan Ajar PJOK

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif media *Articulate Storyline* bermuatan materi gerak dasar melompat.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang pendidikan sekolah dasar, adapun kelas yang dipilih adalah kelas III Sekolah Dasar.

3. Muatan Bidang Studi

Bidang studi yang dipilih adalah bidang studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), dikarenakan kurangnya pengembangan media dalam proses pembelajaran PJOK.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk banyak orang dalam menambah wawasan ilmu, baik dari teori yang dijelaskan maupun dari hasil penelitian. Kegunaan secara teoritis dan praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis:

Secara teoritis penelitian ini berguna sebagai bahan referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif pendidikan jasmani *articulate storyline*.

2. Secara Praktis:

Adapun kegunaan secara praktis dari penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh beberapa pihak, yaitu:

a. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini kemampuan gerak dasar lari siswa dapat meningkat. Siswa diharapkan dapat memaksimalkan kemampuan gerak dasar lari mereka agar lebih efisien dan diharapkan siswa dapat lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran jasmani.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber ilmu dan referensi bagi guru dalam mengajar siswa, khususnya pada saat memberikan materi mengenai pembelajaran gerak dasar lari agar kegiatan pembelajaran dapat lebih variatif dan menyenangkan.

c. Bagi Orang Tua

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi orang tua untuk membantu mengetahui perkembangan anak secara jasmani dan membantu untuk memaksimalkan potensi anak, khususnya dalam aktivitas gerak dasar lari.

d. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi sekolah dalam mengatasi permasalahan pendidikan jasmani, khususnya permasalahan gerak dasar lari pada siswa.

e. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman, wawasan dan referensi peneliti tentang meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada usia sekolah dasar agar efektif dan maksimal.

