

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya dasar dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan dan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kekuatan pengetahuan dari spiritual, keagamaan, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum, dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat yang berdasarkan undang-undang. Menurut Ki Hadjar Dewantara pada (Ainia, 2020), pendidikan adalah proses budaya untuk mendorong siswa agar memiliki jiwa merdeka dan mandiri, artinya pendidikan ini merupakan bekal yang harus diperhitungkan bukan pada saat zaman sekarang tetapi pada saat nanti yang akan depan, karena setiap zaman memiliki kebutuhan yang berbeda. Maka dari itu sebagai pendidik diharapkan selalu melakukan inovasi pembelajaran yang interaktif untuk mendukung bekal masa depan anak didiknya.

Pendidikan dalam negara Indonesia memiliki tingkatan fasenya. Pendidikan dalam struktur fase yang ada di sekolah menurut kurikulum merdeka memiliki fase-fasenya dalam berdasarkan (Kemendikbudristek BSKAP, 2022); Fase A terdiri dari kelas I dan II, Fase B terdiri dari kelas III dan IV, Fase C terdiri dari kelas V dan VI, Fase D terdiri dari kelas VII hingga IX, Fase E terdiri dari kelas X, dan Fase F terdiri dari kelas XI hingga XII. Diantara mata pelajaran yang diberikan kepada siswa salah satu pendidikan yang diajarkan adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah satuan mata pelajaran elemen integral di dalam kurikulum pendidikan dari berbagai negara termasuk Indonesia. Beberapa tujuan PJOK adalah untuk meningkatkan kesehatan, kebugaran, dan gaya hidup sehat bagi peserta didik. Pendidikan jasmani merupakan aktivitas yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan secara fisik dan mental untuk siswa dalam upaya mengatur pola hidup yang baik. Pendidikan jasmani umumnya memiliki materi bukan hanya olahraga dan gerak saja tetapi di dalamnya ada materi tentang kesehatan yaitu adalah perilaku menjaga pola hidup sehat. Berdasarkan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah untuk meningkatkan

pertumbuhan dan perkembangan fisik serta perkembangan rohani dan fisik, serta menciptakan gaya hidup yang lebih sehat dan bugar sepanjang hayat. (Rian, 2023).

Dalam zaman yang serba digital ini, pengaruh teknologi terhadap dunia pendidikan termasuk PJOK menjadi semakin signifikan. Ketersediaan perangkat genggam dan akses internet yang meluas memberikan pelajar kesempatan belajar yang tidak hanya terbatas di ruang kelas konvensional. Akan tetapi, kondisi ini juga menimbulkan berbagai tantangan, terutama dalam ranah edukasi kesehatan. Penelitian yang dilakukan belakangan ini mengindikasikan bahwa walaupun pelajar dapat mengakses informasi tentang kesehatan secara luas, pemahaman mereka terhadap konsep gaya hidup sehat cenderung permukaan dan kurang tepat. Aplikasi pembelajaran interaktif sangat penting untuk merespon dan mengatasi masalah kesehatan siswa dalam lingkungan pendidikan modern yang semakin didominasi oleh teknologi digital. Teori konstruktivisme Vygotsky dalam (Gauvain, 2020), yang menekankan peran lingkungan sosial dan alat dalam pembentukan pengetahuan serta teori pemrosesan informasi Atkinson & Shiffrin dalam (Wixted, 2023), memberikan landasan teoritis untuk bagaimana siswa memproses dan menyimpan informasi yang mereka peroleh dari media pembelajaran interaktif.

Perubahan dalam sektor pendidikan yang dipicu awal mula oleh pandemi Covid-19 mendorong institusi pendidikan di seluruh dunia untuk menyesuaikan diri dengan model pembelajaran dari jarak jauh. Dalam situasi ini, keberadaan materi belajar yang menarik dan efektif menjadi sangat penting. Survei yang diinisiasi oleh Departemen Pendidikan menemukan bahwa sekitar 60% pengajar merasa penting untuk meningkatkan kualitas materi edukasi agar lebih interaktif dan menarik, guna mempertahankan keinginan belajar siswa (Yolanda, 2023). Menurut penelitian yang dipublikasikan oleh (Smith, 2023) dalam jurnal "Pendidikan Teknologi Penelitian dan Pembangunan", Teknologi interaktif dapat membantu siswa lebih terlibat dan memahami, terutama dalam bidang yang membutuhkan pemahaman konseptual yang mendalam, seperti pola hidup sehat.. Faktor global seperti pandemi Covid-19 telah mendorong adopsi teknologi pembelajaran digital dan menegaskan kebutuhan akan materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan mudah diakses, menurut Johnson dan Johnson (2021) dalam "The International Journal of Health Education (Yang, 2023)."

Untuk mendalami perspektif lebih lanjut, peneliti ini mengadakan beberapa Diskusi Kelompok Terarah (DKT) dengan para pengajar dan kepala sekolah. Dari diskusi tersebut, terungkap keperluan mendesak untuk menyatukan teknologi dalam pengajaran kesehatan, khususnya melalui kreasi aplikasi mobile yang memungkinkan pelajar untuk memperoleh informasi kesehatan yang tepat dan terpercaya dengan mudah. Para pengajar menyatakan bahwa aplikasi berbasis Android yang interaktif bisa menjadi pendekatan yang efisien untuk menguatkan pemahaman dan ketertarikan pelajar terhadap konsep gaya hidup sehat.

Berdasarkan data, observasi terkini, pandangan, dan kesimpulan dari DKT, tujuan penelitian ini merupakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berjalan pada sistem android., khusus untuk pembahasan tentang gaya hidup sehat. Dengan memanfaatkan alat interaktif ini, diharapkan penelitian ini bisa menyediakan strategi efektif untuk memperluas pemahaman pelajar tentang keutamaan menjaga kesehatan sebagai dasar untuk keberhasilan edukatif dan kesejahteraan di masa depan.

Setelah melakukan analisis mendalam dan kritis terhadap data dan fenomena terbaru, ditemukan bahwa siswa dapat mendapatkan informasi kesehatan melalui internet dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya, kualitas dan keakuratan informasi yang diberikan kurang. Hal ini mendukung penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Liu et al., 2022) yang menghasilkan informasi bahwa siswa dapat menjadi kebingungan dan memiliki pemahaman yang salah tentang kesehatan karena jumlah informasi kesehatan yang tidak cukup dan seringkali salah. Selain itu bahwa sangat penting untuk memiliki informasi tentang kesehatan yang diperlukan. Informasi tentang kesehatan yang dapat diakses secara online atau media memerlukan perhatian khusus. Ada kekhawatiran tentang kualitas informasi kesehatan online karena penelitian tentang konten situs web terkait kesehatan menemukan informasi yang tidak akurat (Rachmawati & Agustine, 2021).

Selain itu, sudut pandang dari ahli teknologi pendidikan juga mendukung ide ini. Mereka menyarankan bahwa aplikasi edukasi interaktif bukan hanya bisa memperdalam materi pelajaran tetapi juga memperkuat kemampuan analitis dan penyelesaian masalah pada pelajar. Pendekatan ini selaras dengan teori belajar

konstruktivisme yang menyoroti pentingnya aktivitas belajar pelajar dalam memformulasikan pengetahuannya. Dalam konteks ini, studi ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android yang akan menawarkan pelajaran interaktif tentang perilaku pola hidup sehat. Dengan menyediakan konten yang tidak hanya akurat dan berdasarkan bukti, tetapi juga disajikan secara menarik dan mudah dipahami, aplikasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi perbedaan informasi. Tujuan ini sejalan dengan teori belajar dan motivasi, terutama teori belajar sosial Bandura dalam (Cherry, 2023), yang menekankan pentingnya pemodelan perilaku positif dan penguatan dalam pembelajaran.

Studi ini akan menerapkan desain penelitian riset dan development (R&D) yang menggunakan model metode ASSURE (Sharon, 2021) untuk mengembangkan media interaktif seberapa baik aplikasi ini meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku pola hidup sehat. Metode ini memungkinkan penelitian untuk menilai bagaimana aplikasi ini meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku pola hidup sehat sebelum dan sesudah intervensi.

B. Pembatasan Penelitian

Beberapa batasan-batasan masalah dari studi ini adalah:

1. Lokasi Penelitian ini akan dilaksanakan pada SMPN 3 Cinangka Kabupaten Serang.
2. Sampel penelitian ini berada pada kurikulum merdeka fase D pada materi Pola Hidup Sehat.
3. Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android dibuat dengan aplikasi *Smart Apps Creator*.
4. Aplikasi ini menampilkan menu pendahuluan, menu pola hidup sehat yang difokuskan pada materi pola makan, pola istirahat dan pola berolahraga, serta menu evaluasi yang berisi soal pilihan ganda.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan bagian yang sangat penting dari melakukan penelitian ini karena temuan penelitian ini akan menjadi dasar untuk tindakan selanjutnya, seperti:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android dibuat untuk dapat meningkatkan perilaku pola hidup sehat dalam PJOK siswa fase-D kelas VII?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dapat membantu siswa memahami lebih banyak pengetahuan terhadap materi perilaku pola hidup sehat dalam PJOK siswa fase-D Kelas VII?

D. Tujuan Penelitian

Bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru yang kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan sekaligus merupakan pemecahan masalah penelitian, maka perumusan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif untuk dapat membantu siswa memahami perilaku pola hidup sehat dalam PJOK siswa fase-D Kelas VII.
2. Mengevaluasi Efektivitas Media Pembelajaran untuk mengevaluasi seberapa efektif media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami perilaku pola hidup sehat dalam PJOK fase-D Kelas VII.

E. Kebaruan Penelitian

Peneliti (Asih & Mochamad Ridwan, 2023) menyatakan bahwa media interaktif memiliki peran yang cukup besar dalam menjadikannya opsi alternatif untuk pembelajaran PJOK. Pada penelitiannya, peneliti telah melakukan kajian multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran PJOK dapat meningkatkan kualitas dan motivasi pembelajaran PJOK sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Hal ini sama dengan peneliti (Gumara & Wahyuri, 2022) dan (Subekti & Raharjo, 2023) telah melakukan pembuktian bahwa multimedia berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran PJOK dapat menghasilkan peningkatan hasil

belajaran dalam materi tentang pola hidup sehat untuk siswa kelas VII sekolah menengah pertama atau dalam fase D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi siswa dan hasil belajar mereka dipengaruhi oleh pembelajaran teknologi informasi multimedia yang interaktif dan terintegrasi multisensori. Penelitian ini juga dapat menawarkan contoh bagi dewan guru yang ingin menerapkan pembelajaran terintegrasi teknologi informasi komunikasi dan mendorong program pendidikan yang relevan. Hal ini selaras dengan penelitian dari (YUSMAWATI et al., 2020) Menyatakan bahwa belajar menggunakan audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Multimedia interaktif merupakan tampilan multimedia yang menggabungkan teks, grafik, audio, video, dan animasi. Tampilan ini melakukan dua hal: memberikan informasi tentang pesan dan membuat pengguna interaktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia adalah pendekatan baru untuk pendidikan saat ini. Penelitian ini menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pembelajaran tradisional, pembelajaran melalui internet menawarkan pendekatan baru. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bukti bahwa teknologi multimedia adalah pendekatan baru untuk pendidikan dan berbeda dengan model konvensional. Pembelajaran interaktif membuat siswa lebih tertarik dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami. Ini juga membantu mereka menjadi lebih kreatif, aktif, dan analitis saat belajar secara mandiri. Menggunakan media pembelajaran interaktif dapat kemungkinan bagi peserta didik akan lebih termotivasi, praktis pemahaman materi, serta berpengaruh terhadap minat motivasi dan pemahaman belajar terhadap materi yang dipelajarinya secara individual atau kelompok (Fernando, 2022) dan (Santoso, 2019).

Selain itu pada penelitian (Gulo & Harefa, 2022) menyatakan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi. Terdapat multimedia ini mampu mempermudah pemahaman materi, hasil analisis data, serta memberi kemudahan peserta didik dalam pemahamannya. Selanjutnya (Subekti & Raharjo, 2023) telah melaksanakan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang menggunakan media PowerPoint interaktif. Produk

ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran PJOK. secara offline maupun online untuk siswa kelas VII.

Selanjutnya Penelitian (Fernando, 2022) dalam penelitian media pembelajaran bola voli interaktif berbasis android menghasilkan selain meningkatkan minat, motivasi belajar dan juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didiknya. Dalam peneliti dari (Ariani et al., 2023) Bahwa media pembelajaran berbasis android selain dapat memberikan pengalaman baru yang lebih bermakna kepada siswa selama proses pembelajarannya, karena produk media ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, membuatnya lebih mudah dipahami dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil dari menganalisis beberapa penelitian di atas, beberapa perbedaan dan kesenjangan penelitian (*research gap*) antara lain (1) penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan fokus dan membantu siswa memahami apa yang mereka lihat, tetapi penelitian tersebut belum berfokus pada pembelajaran PJOK tentang perilaku pola hidup sehat. (2) studi saat ini menunjukkan bahwa suatu media harus memiliki sifat mudah dan murah sehingga mendukung kemudahan namun belum dapat dibuka dimana saja serta kapan saja dan interaktif seperti berbasis android untuk peserta didik.

Didasarkan pada *State of the Art* diatas, beberapa bagian besar penelitian yang ada menghasilkan bahwa multimedia interaktif seringkali dipakai di sekolah menengah. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu setuju bahwa media interaktif dapat meningkatkan pemahaman seseorang tentang materi yang dipelajari.