

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 kelasakan 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. 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 kebugaranjasmani 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.¹

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 V terdapat pembelajaran materi yang berkaitan dengan gerak dasar menendang bola besar.

Materi aktivitas gerak menendang terdapat pada buku Aktif Berolahraga, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Capaian Kompetensi materi tersebut adalah KI (3.) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, membaca, menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. KI (4.) Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak. KD (3.1) Memahami kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. atau tradisional. KD (4.1) mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. ICK (3.1.1) Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan sepak bola. ICK (4.1.1) Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan sepak bola.

Kemampuan gerak dasar menendang bola besar harus

¹ Depdiknas, *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi* (Jakarta: Depdiknas, 2006). Hal 5

diajarkan oleh guru dengan sebaik mungkin dari mulai sikap badan, pijakan kaki hingga pandangan mata agar siswa dapat memiliki keterampilan gerak menendang yang baik dan benar. Jika siswa memiliki keterampilan dasar menendang yang baik, maka siswa akan mudah dalam menguasai berbagai materi-materi pendidikan jasmani yang lebih kompleks yang berhubungan dengan gerak menendang bola besar dan tidak hanya itu, siswa juga dapat melakukan aktivitas permainan yang terdapat aktivitas menendang yang ia buat sendiri bersama teman temannya.

Apabila aktivitas gerak dasar menendang tidak diajarkan secara baik dan benar dapat meningkatkan potensi cedera bagi siswa, seperti terjatuh sehingga menimbulkan luka luar fisik, kaki yang terkilir, kram ataupun potensi cedera lainnya.

Maka dari itu, 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 menjadi lebih efektif 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 sekreatif mungkin.² Hal ini demi menciptakan suasana pembelajaran yang efektif sehingga siswa senang dalam belajar.

Pada masa pandemi saat ini guru dituntut agar membuat media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan membuat siswa tidak merasa jenuh pada saat melakukan pembelajaran. Bahkan guru juga

² Pentury Jolanda Helda, 'PENGEMBANGAN KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN KREATIF PELAJARAN BAHASA INGGRIS', *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4.3 (2017), hal267 <<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/1923/1574>>. (diunduh 10 Agustus 2021' pukul 13.45)

dituntut untuk dapat mengembangkan sebuah pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

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 harus terlihat positif, bersemangat dan ceria agar siswa antusias dalam melakukan kegiatan belajar.

Karakteristik anak usia Sekolah Dasar (SD) pada umumnya senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung.³ Jika diperhatikan dengan seksama siswa Sekolah Dasar (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 Sekolah Dasar (SD) sangat senang melakukan aktivitas bergerak bersama teman temannya.

Aktivitas yang biasa dilakukan siswa 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.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk 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.⁴ Media yang digunakan secara tepat dalam

³ B. Erick, 'Aktivitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan Dan Perkembangan Siswa SD', *Indonesian Journal of Primary Education*, 1.1 (2017), hal52 <<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/7497>>. (diunduh 11 Agustus 2021, pukul 16.33)

⁴ Muhson Ali, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMAS',

proses pembelajaran 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 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 2020 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 menendang. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru pelajaran PJOK di SDN Bendungan Hilir 12 Pagi Jakarta Pusat. Mereka hanya memanfaatkan video dari *youtube* untuk melakukan pembelajaran jarak jauh, sehingga siswa mengalami kesulitan untuk mempelajari materi gerak menendang dalam situasi pembelajaran jarak jauh.

Situasi yang serba mendadak dan keterbatasan media untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Para orangtua yang memiliki anak usia sekolah dasar di dekat kost saya pun mengeluhkan bahwa anak-anak mereka kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK karena ketidakmampuan orang tua dalam mengajarkan PJOK dan juga keterbatasan ruang dan alat. Para siswa juga kurang antusias pada saat pembelajaran berlangsung karena suasana kegiatan belajar tidak menarik. Siswa juga merasa kesulitan pada saat melakukan gerakan menendang bola, dan pada saat melakukannya sebagian siswa ada yang tidak tahu teknik-teknik menendang yang baik dan benar.

Kondisi ini sangat wajar pada situasi pandemiseperti 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 media pembelajaran PJOK, karena kurangnya pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PJOK yang bisa dilakukan secara jarak jauh dan untuk turut membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar di rumah.

Setelah peneliti melihat penelitian terdahulu yang ditulis oleh: Pertama Sendi Perdiansyah yang berjudul Pengembangan Multimedia

Articulate Storyline Pada Materi Gerak Melempar Bola Besar Di Sekolah Dasar Kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* menggunakan model ADDIE. Hasil Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* sudah layak dijadikan media pendukung dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.⁵

Kedua Tabah Gulo yang berjudul Pengembangan Media *Articulate Storyline* Untuk Memotivasi Belajar Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* menggunakan model *Borg And Gall*. Hasil Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* sudah layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran dan dapat memotivasi siswa untuk belajar PPKn khususnya nilai-nilai Pancasila.⁶

Ketiga Wafa Nuraedin yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran PJOK Kelas IV SD/MI. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* menggunakan model ADDIE. Hasil Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* sudah layak digunakan karena dapat memotivasi dan menarik minat belajar siswa untuk belajar PJOK.⁷

Pengembangan media *Articulate Storyline* peneliti rasa cocok untuk media pembelajaran PJOK materi gerak menendang 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

⁵ Perdiansyah Sendi, 'Pengembangan Multimedia Articulate Storyline Pada Materi Gerak Melempar Bola Besar Di Sekolah Dasar Kelas V' (Universitas Negeri Jakarta, 2020).

⁶ Gulo Tabah, 'Pengembangan Media Articulate Storyline Untuk Memotivasi Belajar Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas V Sekolah Dasar' (Universitas Negeri Jakarta, 2021).

⁷ Wafa, Nuraedin, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran PJOK Kelas IV SD/MI' (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021)

bidang *IT* (Ilmu Teknologi) dalam pengoperasiannya. Menu di dalam aplikasi ditampilkan cukup jelas dan cenderung tidak membingungkan. *Articulate Storyline* sendiri 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 multimedia 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 dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti sangat tertarik untuk membuat penelitian dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Articulate Storyline* pada Materi Gerak Menendang Bola Besar di Kelas V Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

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

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang diuraikan, maka fokus penelitian yang akan dikaji akan difokuskan pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Materi Gerak Menendang Bola Besar di Siswa Kelas V 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 *Articulate Storyline* pada Materi Gerak Menendang Bola Besar di Kelas V Sekolah Dasar.?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran *Articulate Storyline* pada Materi Gerak Menendang Bola Besar di Kelas V Sekolah Dasar.?

E. Ruang Lingkup Pengembangan

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

1. Pengembangan Media Pembelajaran PJOK

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* bermuatan materi gerak menendang bola besar.

2. Jenjang Pendidikan

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

3. Muatan Bidang Studi

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

F. Kegunaan Hasil Penelitian

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

1. Secara Teoritis

Articulate Storyline pada materi gerak menendang bola besar di kelas V SD. Selain itu dengan penelitian ini juga diharapkan dapat menambah bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan pemikiran khususnya tentang pengembangan multimedia pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa Kelas V SD

Menjadi alat bantu peserta didik dalam mengkonstruksikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilannya dalam pembelajaran PJOK materi Gerak Menendang Bola Besar di kelas V SD, serta membantu peserta didik menemukan pengetahuan-pengetahuan baru yang tidak hanya terpaku pada lingkungan sekolahnya, sehingga memberikan rasa belajar yang menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Guru SD

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

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian 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.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian dan pengembangan multimedia *Articulate Storyline* ini pada materi gerak menendang bola besar pada bidang studi PJOK dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik lagi.