

# **BAB I.**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Erfayliana & Wati, 2021).

(WAFa, 2022). Berpendapat bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan disekolah selain untuk menjaga kestabilan kebugaran jasmani siswa juga berperan sebagai media penanaman nilai-nilai olahraga yang terkandung didalamnya seperti kesopanan, kedisiplinan, kejujuran, sportifitas, tanggung jawab, pantang menyerah, dan pola hidup sehat. Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Tetapi pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas (sudarsinah, 2021).

Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan kualitas SDM, oleh karena itu seharusnya dilakukan usaha untuk peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan tersebut (Maskur et al., 2017) . Pendidik yang profesional perlu mengikuti perkembangan zaman serta mampu meningkatkan kualitas diri secara berkelanjutan (Hidayah, 2018). Agar dapat bersinergi dengan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya, pengembangan juga harus sesuai dengan bidang profesinya. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, harus selaras dengan peningkatan mutu SDM agar arah perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi dapat menuju sasaran yang tepat. (Sohibun & Ade, 2017) mengatakan sesungguhnya proses belajar mengajar ialah dimana penerima pesan mendapat sebuah kiriman pesan yang dilakukan oleh pengirimnya melalui saluran atau sarana tertentu, hal tersebut merupakan sebuah proses komunikasi. Agar komunikasi berlangsung dengan baik serta informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik, dalam kegiatan belajar mengajar pendidik perlu menggunakan media pembelajaran dan pendidik juga harus menguasai materinya. (Tafonao, 2018) Proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila dilakukan dengan aktif baik dari pihak guru maupun peserta didik, karena keterlibatan keduanya akan membawa dampak yang positif untuk mencapai tujuan belajar mengajar yang ingin dicapai.

Hasil dari pertemuan MGMP PJOK SMA di Kecamatan Banyuasin III yaitu beberapa guru mengalami kendala pada proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan penguasaan teknologi, begitupun dengan peserta didik. Beberapa peserta didik juga belum mampu menguasai teknologi yang digunakan pada proses pembelajaran, sehingga beberapa guru yang mampu menguasai teknologi harus memberikan penjelasan tata cara pembelajaran kepada guru yang belum mampu menguasai. Berdasarkan hasil survei pembelajaran PJOK yang dilakukan oleh guru PJOK SMA di Kecamatan Banyuasin III sebanyak 15% guru baru menguasai pembelajaran menggunakan video conference, 25% memberikan quiz online, 35% memberikan contoh video olahraga dari berbagai sumber, dan 25% memberikan tugas online. Interaksi pembelajaran yang dilakukan paling banyak dilakukan oleh guru yaitu dengan metode *live chat* via grup Whatsapp dan Google

Classroom, guru mengirimkan tautan artikel ataupun uraian materi kemudian mempersilahkan siswa membaca materi dan diakhiri dengan pemberian tugas ataupun kuis untuk dikerjakan siswa. Hal ini ternyata berakibat pada rendahnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran daring dengan metode tersebut. Siswa hanya rajin mengisi absensi online saja namun kemauan untuk membaca materi dan mengerjakan tugas ataupun mengerjakan kuis rendah.

Seperti yang kita ketahui Pembelajaran Pjok merupakan pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain dan olahraga. tetapi pada masa perkembangan teknologi saat ini menuntut pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran mengikuti kemajuan teknologi, sehingga dalam proses penyampaian pembelajaran kurang maksimal, disamping itu juga pendidik hanya menggunakan buku paket, lks, gambar dalam menyampaikan pembelajaran PJOK, sehingga membuat pembelajaran PJOK sangat membosankan bagi mereka. Padahal yang kita ketahui selama ini pelajaran PJOK adalah pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini disebabkan karena ada beberapa hal yang menjadi pemicunya, diantaranya yaitu kurang kreatifnya pendidik dalam mengelola sebuah pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan kurang menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran. Kondisi membosankan akan terjadi pada diri peserta didik dan mereka akan kehilangan semangat dan minat untuk mengikuti pelajaran PJOK bahkan sebelum pembelajaran itu dimulai, hal tersebut akan terjadi jika dalam penyampaian materi ini tidak mencoba hal yang baru ataupun cara yang kreatif atau melakukan inovasi. Dengan tidak adanya daya tarik belajar ini, maka prestasi peserta didik pasti akan mengalami kemunduran

dan sudah pasti akan banyak tujuan pembelajaran yang tidak tercapai secara maksimal. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan daya tarik dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berkaitan dengan media pembelajaran menarik, yaitu media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik lebih efisien menerima ilmu pengetahuan. Berdasarkan pengalaman penulis, pembelajaran PJOK dilakukan secara monoton. Bahkan ada sebagian pendidik yang hanya menggunakan buku sebagai satu-satunya media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada saat ini kita sudah memasuki zaman revolusi industri 4.0, tentunya kita perlu membekali peserta didik dengan pengalaman pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman. Disisi lain penggunaan media pembelajaran diharapkan akan mampu membuat peserta didik agar lebih berkesan dengan proses pembelajaran yang menarik. Zaman sekarang semua serba alat bantu berupa teknologi salah satunya dibidang pendidikan. Untuk itu guru harus memahami teknologi maupun cara mengaplikasikannya. Apalagi saat ini siswa sekolah dasar saja sudah mampu mengaplikasikan android, laptop dan komputer.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai. Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul daya tarik untuk belajar (Arda et al., 2015)

Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif banyak dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi. Software untuk membuat media pembelajaran yang unik dan kreatif saat ini telah banyak tersedia dengan cara penggunaannya yang mudah, diantaranya yaitu *macromedia flash*, *microsoft powerpoint*, *Articulate Storyline* , dan masih banyak lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Erfayliana et al., 2022) mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran PJOK kelas IV SD/MI, dinyatakan sangat layak dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Hasil pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang dapat digunakan dalam belajar pada jenjang sekolah dasar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Studi et al., 2022) menghasilkan media pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran informatika materi kolaborasi dalam masyarakat digital di kelas X SMA LKIA Pontianak. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor sebesar 77,3 atau masuk dalam kategori layak, validasi oleh ahli materi diperoleh sebesar 75, atau masuk dalam kategori layak, dan validasi angket respon siswa memperoleh skor sebesar 73,6 atau masuk dalam kategori layak. Kemudian penelitian oleh (Majid et al., 2020) yang mengembangkan bahan ajar permainan bola basket bertujuan menyediakan

sumber belajar berbasis multimedia interaktif *Articulate Storyline* kepada siswa dan guru agar dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif yang dapat mengembangkan pola pikir, kemauan belajar, perhatian agar mendapatkan hasil pembelajaran lebih baik khususnya kepada siswa kelas XI. Berdasarkan beberapa kebaruan penelitian tersebut diketahui bahwa *Articulate Storyline* terbukti layak digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada siswa SD, SMP, maupun SMA, baik mata pelajaran PJOK maupun mata pelajaran Informatika.

Keuntungan yang dirasakan dari multimedia interaktif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional ada beberapa, salah satunya menurut Bennett dan Brennan adalah sebagai bagian dari program pendidikan jarak jauh. Hal ini juga memiliki potensi untuk memberikan kemajuan yang lebih kepada siswa dan membantu mereka yang membutuhkan perhatian lebih. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk bekerja pada kecepatan mereka sendiri (Arda et al., 2015). Penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, yang berisi konten permainan berbasis digital yang melibatkan rasa ingin tahu, tantangan, relaksasi dan efek kegembiraan (Setyaningsih et al., 2020).

Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Penulis ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Melalui media ini yaitu berupa kombinasi antara media visual dan audio yang biasa kita sebut dengan multimedia dimana akan dikembangkan menjadi sarana penyampaian materi pada pelajaran PJOK di SMA yang lebih menarik dan berkesan bagi peserta didik. Menurut Barbara Schroeder dalam kelas

pengajaran ada beberapa faktor alasan menggunakan media, beberapa di antaranya ialah pendidik dapat menarik minat peserta didik, dengan berbantu media materi yang memiliki level yang sulit akan berubah menjadi materi yang bisa dipahamkan menyenangkan bagi peserta didik. Keuntungan yang didapat dalam menggunakan media dalam pembelajaran diantaranya portable, fleksibel, belajar mandiri, membangun kerjasama dalam komunitas ,dan sarana memandangi dunia lebih luas. Dalam dunia pendidikan multimedia telah banyak digunakan.

Dari hasil pra-penelitian di SMAN 3 Banyuasin III diketahui bahwasannya masih ada beberapa kendala seperti, proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik jika dilihat dari segi media masih kurang variatif dan masih menggunakan media cetak, dan buku paket. Padahal dalam pembelajaran PJOK berisi tentang Kegiatan jasmani. Media yang digunakan selama ini belum benar-benar bisa menginterpretasikan materi-materi pembelajaran PJOK. Selain itu, sebagian besar pendidik belum mampu membuat media pembelajaran yang interaktif. Sebagian besar peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran PJOK Pendidik seringkali juga meminta peserta didik untuk membaca buku dan mencatat materi akan tetapi justru banyak yang mengabaikannya karena metode yang diberikan cenderung membosankan.

Dengan adanya Media pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline ini memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan Scene dan Slide yang akan dikombinasikan dengan audio dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Software ini telah tersedia dengan format .exe sehingga bisa digunakan secara langsung dalam PC / Laptop dan tidak

perlu menginstal ulang. Untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan sebuah materi, media ini diharapkan bisa menjadi salah satu solusi dan alternatif tersendiri. Produk yang akan dihasilkan dari media ini yaitu berupa gabungan atau kombinasi dari slide, gambar, video, audio, animasi untuk menampilkan materi yang diinginkan selain itu juga dapat menjadi sarana melakukan tes atau pertanyaan secara interaktif. Program Articulate Storyline dapat dipasang dan dijalankan pada sistem windows 7,8 hingga windows 10 Berdasarkan dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media teknologi Articulate Storyline pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Kelas X di SMAN 3 Banyuasin III”.Berdasarkan penjelasan di atas maka Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pjok Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Siswa Kelas X Di Kecamatan Banyuasin III**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minimnya fasilitas pembelajaran yang tentunya membuat guru menjadi kesulitan menyampaikan pembelajaran secara daring.
2. Adanya siswa yang kurang percaya diri saat proses pembelajaran daring sehingga kurang aktif dan bahkan ada yang tidak ikut pembelajaran.
3. Rendahnya daya tarik belajar siswa dikarenakan jenuh dengan proses pembelajaran jarak jauh.
4. Terbatasnya media pembelajaran yang bisa membuat para siswa punya daya

tarik yang baik.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan penulis, maka penulis membatasi pada salah satu permasalahan, yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PJOK Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Siswa Kelas X di SMAN 3 Banyuasin III.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, untuk memberikan arah yang jelas dalam penelitian ini perlu dirumuskan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk siswa kelas X di SMAN 3 Banyuasin III?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* untuk siswa kelas X di SMAN 3 Banyuasin III yang meliputi penjelasan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator pembelajaran disajikan berupa materi teks, materi gambar, materi audio dan video/animasi, serta kuis interaktif atau berbasis *game*.
2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang layak untuk siswa kelas X di SMAN 3 Banyuasin III melalui tahap-tahap proses validasi oleh ahli bahasa, ahli IT, dan ahli media.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat secara teoritis

Adanya konsep baru tentang pengembangan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* yang bisa digunakan untuk siswa kelas X di SMAN 3 Banyuasin III dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat secara praktis

1. Guru pendidikan jasmani

Konsep media pembelajaran interaktif PJOK yang ada, bisa digunakan oleh para guru pendidikan jasmani sebagai bahan dalam memberikan proses pembelajaran kepada siswa, terkhusus pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan daya tarik belajar.

2. Bagi peserta didik

1) Siswa bisa lebih terdaya tarik dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

2) Siswa bisa mengikuti pembelajaran PJOK sesuai dengan kecepatan belajarnya sendiri.

3) Siswa juga bisa menggunakan media pembelajaran interaktif PJOK berbasis *Articulate Storyline* ini untuk dijadikan panduan dalam melakukan aktivitas jasmani.

3. Bagi sekolah

Dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada siswa khususnya dan kepada masyarakat pada umumnya.

### **1.7 State Of The Art (Unsur Kebaruan Penelitian)**

Media pembelajaran yang diharapkan oleh peserta didik adalah media yang menarik, mudah dimengerti, tidak membosankan, dan mudah dipelajari yang berupa gambar, video, animasi, dan berwarna. Selain itu, sebanyak

88% peserta didik menyatakan bahwa dalam pembelajaran di kelas guru tidak selalu mengaitkan materi yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga upaya penyelesaian masalah tersebut dapat dilakukan dengan optimalisasi ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran serta menerapkan pembelajaran kontekstual. Menurut (Muhartini et al., 2023) pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang menghubungkan situasi sehari-hari dengan materi pelajaran sehingga peserta didik dapat menginterpretasikan pengetahuan/keterampilan yang dipelajari dan secara fleksibel dapat menerapkan pengetahuan/keterampilan yang dimilikinya dari satu masalah/situasi ke situasi yang lain. Hal tersebutlah yang mendasari pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari perpaduan teks, gambar, video, dan animasi yang berwarna berupa multimedia interaktif (Putu et al., 2022) dengan mengimplementasikan pembelajaran kontekstual pada materi yang disajikan di dalam media sebagai kebaruan dalam penelitian ini.

**Tabel 1. 1** Tabel kekurangan dan Kelebihan

<b>Jenis Media Pembelajaran</b>	<b>Kekurangan</b>	<b>Kelebihan</b>
Audio	Sifat komunikasinya satu arah ( <i>one way communication</i> ).	Data dari media audio mudah untuk diperoleh. Selain itu, data tersebut dapat dengan mudah dipindahkan dan digunakan dengan cara yang lebih praktis dan efisien.

Visual	Media ini memiliki keterbatasan dalam hal visual, hanya dapat menyajikan gambar-gambar yang mewakili informasi yang ingin disampaikan.	Media visual memungkinkan adanya hubungan antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.
Cetak	Biaya pencetakan yang mahal jika ingin menampilkan ilustrasi gambar atau foto yang berwarna	Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak akan menambah daya tarik siswa
Audio Visual	Karena medianya menggunakan suara serta diiringi dengan bahasa dan ekspresi. Sehingga mungkin hanya bisa dipahami oleh seseorang yang memiliki taraf penguasaan yang baik.	Memiliki suara tetapi juga menampilkan gambar dinamis yang bisa menampilkan ekspresi-ekspresi untuk dapat menyimpulkan secara tepat bagi penggunaanya.

