

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan sejumlah pengalaman dari seseorang atau kelompok untuk dapat memahami sesuatu yang sebelumnya tidak mereka pahami. Pengalaman itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang atau kelompok dengan lingkungannya. Interaksi itu menimbulkan proses perubahan (belajar) pada manusia dan selanjutnya proses perubahan itu menghasilkan perkembangan (*development*) bagi kehidupan seseorang atau kelompok dalam lingkungan, (Ambarjaya, 2012:7).

Ambarjaya (2012:5) pendidikan terbagi menjadi 3 jenis, yaitu pendidikan informal, pendidikan formal, dan pendidikan non formal. Pendidikan formal adalah kegiatan yang sistematis, bertingkat / berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi atau yang setaraf dengannya, termasuk kegiatan studi yang berorientasi akademis dan umum, program spesialisasi, dan pelatihan professional, yang di laksanakan dalam waktu yang terus-menerus. Contohnya, jenjang pendidikan sekolah (TK, SMP, SMA, Universitas / Perguruan Tinggi).

Pendidikan formal ada beberapa jenis di antaranya TK, SMP, SMA, Universitas/ Perguruan Tinggi dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah pendidikan formal selain SMA/MA/MAK sederajat. Di SMK banyak sekali mata pelajaran yang berhubungan dengan praktek terutama pelajaran produktif, karena lulusan SMK di bentuk untuk siap bekerja sesuai dengan keahlian tertentu sesuai dengan bakat dan minat para siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) selain memiliki keahlian tertentu siswa SMK juga di tuntutan untuk memiliki fisik yang sehat dan kuat, tidak jarang ketika penerimaan siswa baru di SMK di adakan berbagai macam tes sebelum meloloskan para peserta didik baru sesuai standar yang di tentukan di sekolah masing-masing, tes yang di adakan ada beberapa macam diantaranya adalah tes fisik, tes kesehatan, tes akademik, tes kompetensi keahlian. Hal ini mengacu karena banyaknya kalangan dunia industri yang menerapkan persyaratan ketat dalam penerimaan lulusan SMK pada dunia kerja. Sehingga SMK lebih menyeleksi siswa pilihan untuk nantinya di bekali kembali berbagai macam wawasan pengetahuan, pengembangan kemampuan, pelatihan mental dan fisiknya.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMK sangatlah penting untuk membentuk fisik yang sehat dan kuat para siswanya, pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang tidak bisa dipisahkan dengan pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

Perencanaan pendidikan jasmani dilakukan secara seksama untuk memenuhi perkembangan, pertumbuhan, dan kebutuhan perilaku setiap anak. Maka pendidikan jasmani bukan hanya ditujukan untuk mengembangkan kemampuan psikomotorik, akan tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif peserta didik (Paramitha & Anggara, 2018).

Hal yang bisa dilakukan guru dalam usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, diantaranya yaitu harus menggunakan media sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. Karena media merupakan suatu alat yang bisa

membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan Criticos 1996 dalam Daryanto (2013:4). Dengan di bantu media pembelajaran CD Interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, membuat siswa menjadi bersemangat dalam belajar, kegiatan belajar menjadi efektif dan efisien, dan siswa bisa belajar secara mandiri.

Setelah melakukan penelitian di SMKN 1 Sukalarang ternyata mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) terkadang tidak berjalan bagaimana mestinya masih banyak guru yang hanya mengandalkan buku paket atau LKS untuk keberlangsungan pembelajaran yang artinya terkadang hanya sekedar pembahasan materi dan gambar-gambar terbatas di buku tanpa adanya peraktek di lapangan, di mata pelajaran ini juga minimnya media pembelajaran yang beragam untuk menunjang materi tersebut sehingga peneliti memilih mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk di buat media pembelajarannya dengan tujuan supaya peserta didik dan guru bisa terangsang setelah melihat tayangan dan materi di media pembelajaran yang peneliti buat langsung mempraktekan langsung materi ini dengan bekal pengetahuan yang cukup dan teknik-teknik dasar yang akurat.

Setelah observasi awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMKN 1 Sukalarang yaitu bapa Yoga Maulidi, S.Pd. Beliau mengungkapkan berbagai permasalahan sekolah menengah kejuruan salah satunya yaitu tentang Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran dengan banyak praktek dan aktivitas di lapangan, tetapi seringkali berhalangan beraktivitas misalkan ketika cuaca sedang tidak mendukung proses pembelajaran di luar ruangan, kurangnya sarana prasarana untuk praktek, guru sedang berhalangan hadir dan tidak bisa mengajar di mata pelajaran ini, pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa karena tidak beragamnya media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran agar pembelajaran dapat disampaikan dengan menarik dan bisa mengatasi semua kendala yang ada.

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan merupakan mata pelajaran yang ada di kelas X, XI, XII, dan yang akan di teliti merupakan kelas X di SMK N 1 Sukalarang. Media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan adalah menggunakan CD Interkatif agar memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Media CD Pembelajaran Interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menyampaikan pesan oleh pemberi pesan (guru) kepada penerima (siswa). Penggunaan media CD Pembelajaran Interaktif memungkinkan siswa tidak hanya belajar di sekolah saja, tetapi juga bisa belajar sendiri di rumah. CD interaktif merupakan bentuk dari bahan ajar interkatif yaitu “kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafis, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi” (Prastowo, 2012: 40).

Materi yang akan peneliti angkat pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan adalah materi tentang senam lantai, senam merupakan terjemahan kata dari bahasa Inggris *gymnastic* yang berasal dari bahasa Yunani *gymnos* yang artinya telanjang. Senam dapat diartikan sebagai latihan jasmani yang dilakukan dengan sengaja, disusun secara sistematis, dan dilakukan dengan sadar dengan tujuan tertentu. Dalam buku artistik yang di tulis mahendra pengelompokan senam ada beberapa kelompok di antaranya: (1) Senam Artistik, (2) Senam Ritmik Sportif, (3) Senam Akrobatik, (4) Senam Aerobic Sport, (5) Senam Trampolin, (6) Senam Umum. Ada 2 jenis rangkaian keterampilan senam lantai yaitu: (1) Lompat Kangkang, (2) Lompat Harimau. Materi tersebut menurut peneliti sangat tepat untuk di kembangkan dalam bentuk CD Interaktif mengingat materi senam para peserta didik memerlukan video, dan suara untuk senam untuk bisa di ikuti dengan baik dan di dalam CD Interaktif semua yang di perlukan ada. Selain itu materi ini sangat cocok jika di sandingkan dengan media pembelajaran CD Interaktif, karena CD Interaktif di dalamnya mengandung unsur video, suara, materi, serta quiz yang bisa di ikuti oleh siswa.

Dari analisis yang peneliti lakukan terhadap materi senam lantai di SMK N 1 Sukalarang kelas X maka peneliti menyimpulkan bahwa materi tersebut

memerlukan tutor atau pelatih untuk membimbing berjalannya kegiatan ini tetapi kendala di SMK N 1 Sukalarang materi senam lantai jarang sekali di peraktekan karena guru olahraga yang jarang mempraktekan gerakan senam lantai, karena lebih sering di sana lebih mempraktekan jenis olahraga lain yang lebih umum seperti bola basket, bola volli, footsal dll, dan terkadang juga guru yang berhalang hadir untuk mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar tidak efektif. Senam lantai hanya di bahas oleh guru materinya saja lewat buku paket atau LKS dengan gambar-gambar yang sederhana tanpa siswa bisa memahami lebih jelas tentang materi ini, materi senam lantai biasanya menggunakan minimal menampilkan video, dan suara untuk meperagakan semua gerakan tersebut dengan baik ketika tidak ada seorang instruktur yang memandu, di dalam CD Interaktif semua yang di perlukan ada. Selain itu materi ini sangat cocok jika di sandingkan dengan media pembelajaran CD Interaktif, karena CD Interaktif di dalamnya mengandung unsur video, suara, materi, serta quiz yang bisa di ikuti oleh siswa, dan CD Interaktif bisa di gunakan berulang-ulang setiap tahunnya di mata pelajaran PJOK.

Oleh karena hal-hal tersebut peneliti memilih judul skripsi **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF PADA PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN DI SMK N 1 SUKALARANG”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah peneliti ditulis, berikut identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian :

1. Media pembelajaran yang kurang menarik pada materi senam lantai kelas X di pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMK N 1 Sukalarang
2. Media pembelajaran CD Interaktif yang layak digunakan pada materi senam lantai kelas X di pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMK N 1 Sukalarang

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi, dibatasi satu permasalahan yang akan diteliti lebih lanjut yaitu pentingnya media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan materi senam lantai kelas X di SMK.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang menarik pada materi senam lantai kelas X di pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMK N 1 Sukalarang?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran CD Interaktif yang layak digunakan pada materi senam lantai kelas X di pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMK N 1 Sukalarang?

#### **E. Tujuan Produk Yang Dikembangkan**

Sesuai dengan perumusan masalah maka produk ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran yang menarik pada materi senam lantai kelas X di pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMK N 1 Sukalarang
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran CD Interaktif pada materi senam lantai kelas X di pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMK N 1 Sukalarang.

#### **F. Manfaat**

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - 1) Menambah wawasan tentang pembuatan media pembelajaran CD Interaktif yang baik

- 2) Sebagai motivasi untuk lebih mengembangkan media pembelajaran yang baik
- 3) Diharapkan media pembelajaran CD Interaktif dapat menjadi inovasi dalam dunia pendidikan terutama di jenjang SMK.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti tentang prosedur pengembangan media pembelajaran CD Interaktif yang baik.

### b. Bagi peserta didik

- 1) Membantu siswa dalam menerima materi dengan efektif dan efisien
- 2) Membantu merangsang daya nalar siswa
- 3) Memudahkan ketika pembelajaran sedang tidak kondusif dan terdapat gangguan

### c. Bagi pendidik

- 1) Produk ini dapat digunakan untuk media pembelajaran secara berulang-ulang setiap tahunnya.
- 2) Sebagai alat untuk memotivasi guru, supaya guru lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sendiri khususnya pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).