

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan menjadi pengawal sejati dan menjadi kebutuhan asasi manusia. Berbicara tentang pendidikan Daryanto (2013:1) mengemukakan bahwa “Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan di desain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik”. Pendidikan tentunya tidak lepas dari proses pembelajaran baik secara formal, non formal dan informal. Secara formal pembelajaran dilakukan di suatu sekolah, Pendidikan nonformal yaitu jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang seperti kursus dan pelatihan, sedangkan pendidikan informal adalah jalur pendidikan lingkungan dan keluarga misalnya *home schooling* atau juga Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM).

Belajar merupakan perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman sehingga terdapat perubahan tingkah laku pada sipelajar. Belajar menurut Djamarah (2013:10-11) “Proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan”. Artinya, tujuan dari kegiatan belajar ini adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Hal ini tak lepas dari tanggung jawab guru

sebagai pihak yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran demi terwujudnya suatu pendidikan yang berkualitas.

Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Menurut Sanjaya (2006:129) “Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru” informasi dapat di berikan melalui interaksi antar guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media.

Ketersediaan media yang biasa digunakan disekolah seperti buku, teks, majalah, papan tulis yang menimbulkan kebosanan dalam melakukan pembelajaran dalam kelas. Oleh sebab itu, perlu adanya kreativitas pendidikan dalam memanfaatkan media atau teknologi informasi berbasis komputer yang diharapkan dapat menjadi salah satu cara inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran, apalagi di dukung kenyataan bahwa sekolah sudah memiliki komputer dan kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan suatu proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Sudah saatnya komputer digunakan untuk kepentingan pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sebagai penyajinya sehingga materi pelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik dengan memanfaatkan alat bantu belajar seperti media pembelajaran interaktif.

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.

Berdasarkan observasi peneliti di SMP Negeri 40 OKU penulis memperoleh informasi bahwa metode yang digunakan guru masih berupa metode ceramah dan praktik, sumber belajar yang digunakan hanya berupa buku panduan seperti buku paket dan pembelajaran yang diberikan guru belum variatif. Selain itu peneliti juga memperoleh informasi bahwa di SMP Negeri 40 OKU belum dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran, padahal sekolah tersebut telah memiliki fasilitas yang cukup memadai yang semestinya dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan program aplikasi misalnya program aplikasi *Microsoft PowerPoint 2016* yakni sebuah aplikasi program yang sengaja dirancang dan diproduksi oleh perusahaan *microsoft* khusus untuk digunakan dalam aktivitas penyajian informasi dan pengetahuan.

Penelitian ini mengacu pada penelitian kawasan teknologi pendidikan yaitu pengembangan Seels & Richey (2000:38) dalam Warsita (2008:26) yang menjelaskan bahwa “Terdapat empat kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia”. Berdasarkan definisi tersebut, penelitian pengembangan yang akan dilakukan merupakan suatu upaya menciptakan suatu media pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2016* .

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan dilihat dari kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan tidak bervariasi dalam mengajar serta belum dikembangkannya media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2016* sebagai media pembelajaran. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VII SMP Negeri 40 OKU”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 40 OKU ?”.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari peneliti ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 40 OKU.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Secara Teoritis

- a) Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif.
- b) Sumber informasi bagi peneliti sejenis pada masa mendatang.
- c) Berkontribusi dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a) Sekolah, dapat memberikan informasi terhadap perkembangan dunia pendidikan sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.
- b) Guru, diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru untuk merancang pembelajaran menarik dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai bahan ajar yang lebih interaktif di masa yang akan datang.
- c) Siswa, dapat membantu dalam belajar sekaligus melatih keterampilan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran.
- d) Peneliti, memberikan pengalaman praktis dalam mengembangkan, menerapkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang di dapat dari bangku kuliah dan merupakan salah satu persyaratan menyelesaikan pennisikan S1 (Strata I) pada program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Adapun Spesifikasi Produk yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *Microsoft Powerpoint 2016*

2. Subjek uji coba adalah siswa kelas VII SMP Negeri 40 OKU
3. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif
4. Bentuk produk yang di buat adalah media pembelajaran yang mencakup materi, animasi, dan navigasi yang berbentuk media pembelajaran, sehingga bisa digunakan oleh peserta didik secara mandiri.

F. Asumsi dan Keterbatasan Peneliti

1. Asumsi Peneliti

Asumsi peneliti adalah dengan dibuat dan dikembangkannya media pembelajaran interaktif ini akan meningkatkan kualitas media pembelajaran dan menciptakan suatu desain produk yang dapat dijadikan bahan pembelajaran. Alasan digunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* karena banyak potensi yang dapat digunakan untuk menguji evaluasi pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

2. Keterbatasan

- a. Fokus pengembangan hanya tertuju pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan teruntuk kelas VII.
- b. Produk ini hanya digunakan untuk siswa kelas VII SMP N 40 OKU, sehingga jika diterapkan di sekolah lain diperlukan beberapa penyesuaian.
- c. Produk bukan bertujuan untuk menggantikan buku atau modul, namun sebagai tambahan dalam belajar agar siswa tidak bosan dan jenuh dalam belajar di kelas.
- d. Produk ini hanya digunakan *offline*.