

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di kelas diharapkan mampu memberikan hasil yang optimal dalam menciptakan generasi-generasi yang diantaranya memiliki daya tahan tubuh yang kuat dan mental yang kuat. Selain itu, pembelajaran di kelas merupakan bagian yang sangat penting dalam memberikan pengetahuan jasmani dan kesehatan bagi para siswa. Sehingga pelaksanaan pembelajaran di kelas harus dilakukan dengan cara yang inovatif, kreatif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Satuan pendidikan tingkat menengah pertama merupakan bagian awal untuk menanamkan nilai-nilai seperti sikap, mental, emosional dan sosial. Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan media untuk mendorong perkembangan diantaranya keterampilan motorik dan kemampuan fisik.

Untuk proses pembelajaran penjasokes di SMPN 2 Cibadak ini dibagi menjadi dua yaitu pembelajaran secara teori dan pembelajaran praktek. Untuk pembelajaran teori ini, guru menyampaikan materi seputar aktivitas permainan bola besar dan untuk pembelajaran prakteknya dilakukan dilapangan.

Ada kesulitan yang dihadapi mata pelajaran pjok yaitu keterbatasan guru olahraga dalam memberikan contoh teknik dasar permainan bola besar ketika didalam kelas yang mengakibatkan terjadi keributan selama pelajaran berlangsung dan pembelajaran menjadi tidak efektif. Disatu sisi siswa lebih aktif melakukan praktek olahraga dilapangan daripada

mendengarkan materi yang diberikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guru diharapkan mampu mengajar berbagai keterampilan gerak-gerak dasar teknik dan strategi permainan olahraga yang mempunyai nilai sportivitas, kerjasama, kejujuran, disiplin dan bertanggung jawab serta pola hidup yang sehat.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Media pembelajaran ini juga sering digunakan untuk alternatif dalam menciptakan suatu metode pembelajaran tambahan selain metode pembelajaran yang biasanya. Pemilihan Media pembelajaran yang efektif bisa meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran adalah dengan menggunakan media elektronik yang berbasis multimedia. Dalam hal ini pemilihan Media Pembelajaran Penjaskes Berbasis Multimedia diharapkan proses penyampaian materi teknik dasar bola basket akan lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, maka penulis akan membangun sebuah Media Pembelajaran Penjaskes Berbasis Multimedia sebagai solusi dalam penyampaian materi agar tidak membosankan, dan monoton. Adapun Media Pembelajaran Penjaskes Berbasis Multimedia yang dirancang menggunakan aplikasi berbasis *flash*. Media pembelajaran tersebut dikhususkan untuk sarana pembelajaran sekolah menengah pertama. Hal ini menjadi dasar bagi penulis untuk membuat penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SMP Negeri 2 Cibadak”.

1.2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang ada, yaitu:

1. Keterbatasan prasarana ketika guru olahraga dalam memberikan contoh teknik bola basket didalam kelas .
2. Siswa lebih aktif melakukan praktek olahraga dilapangan dari pada mendengarkan materi yang diberikan oleh guru didalam kelas.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

Bagaimana cara agar siswa tidak bosan ketika guru sedang menjelaskan teori didalam kelas dan menjadikan siswa lebih aktif ?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Media pembelajaran yang dibangun diharapkan dapat memberikan keaktifan siswa meningkat dan pembelajaran didalam kelas akan sangat efektif.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

Membuat Media pembelajaran Penjaskes Berbasis Multimedia agar siswa menjadi lebih aktif.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan praktis bagi siswa itu sendiri adalah dapat menumbuhkan rasa semangat belajar didalam kelas dan siswa diharapkan menjadi lebih aktif dalam pelajaran teori penjaskes.



1.7. Sistematika Penulisan

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini membahas Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian serta Sistematika Penelitian.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang Materi teknik dasar bola basket , Sekolah, media pembelajaran, Multimedia, Analisis dan Desain Berorientasi Objek serta Alat Bantu

BAB 3 : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang Objek Penelitian, Metode Penelitian, serta Analisis Sistem yang sedang berjalan.

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang Perancangan Sistem, Perancangan Antarmuka, Perancangan Arsitektur Jaringan, Pengujian, serta Implementasi.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan atau hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah dan saran terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan di masa yang akan datang.