

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Di era perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat ini khususnya di bidang teknologi informasi. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi ini kita dengan mudah mendapatkan segala sesuatu secara cepat, contohnya seperti informasi mengenai ilmu pengetahuan sebagai media pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan teknologi informasi ini pada bidang Pendidikan. Dalam dunia pendidikan, peran teknologi informasi sangat penting untuk memfasilitasi proses belajar mengajar di sekolah. Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran merupakan kebutuhan yang sangat penting karena adanya perkembangan era revolusi industri 4.0 yang mengharuskan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam proses pembelajaran. Era revolusi industri 4.0 mendorong penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada para siswa baik menggunakan metode tatap muka maupun metode daring [3]. Salah satu penerapan teknologi informasi dalam bidang Pendidikan adalah pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), seperti media pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi pembahasan materi, latihan soal, dan contoh gerakan pembelajaran sehingga siswa-siswi dapat belajar dengan efektif.

Sekolah merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang didirikan oleh pemerintah atau swasta yang memberikan pendidikan kepada siswa tingkat sekolah

dasar, sekolah menengah atau sekolah tinggi. Melalui sekolah, siswa-siswa akan banyak memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang akan membantu para siswa dalam menghadapi kehidupan yang akan datang. Selain itu, sekolah juga memberikan peran penting dalam membentuk sikap perilaku siswa seperti, disiplin waktu, bertanggung jawab, kerja sama dan kreativitas. Oleh karena itu, tujuan sekolah yaitu untuk membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap perilaku dalam kehidupan sehari-hari [4].

SMP Negeri 66 Bandung merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berada di Kota Bandung tepatnya berada di Jalan. Riung Wangi, Cisaranten Kidul, Kecamatan Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMPN 66 Bandung, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Salah satunya guru mata pelajaran PJOK kelas 7 di SMPN 66 Bandung, guru menyampaikan materi dengan mengacu pada buku paket yang sesuai dengan kurikulum pengajaran yakni buku Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas VII kurikulum 2013 edisi revisi 2016. Namun, metode yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi masih menggunakan tradisional atau metode pendekatan Konservatif, yakni dengan cara guru mengajarkan materi melalui buku paket, menjelaskan konsep di papan tulis, mencontohkan di depan kelas dan kemudian mempraktekannya di lapangan sekolah. Penulis merasa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru PJOK di SMPN 66 Bandung ini kurang efektif, karena belum adanya media pendukung yang menarik dan interaktif. Disisi lain, guru juga mengalami kendala dalam menyampaikan materi yang menyebabkan siswa terlihat kurang tertarik

dengan materi yang disampaikan. Bahkan beberapa siswa terlihat bosan saat guru menyampaikan materi, sehingga membuat para siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia kurang mampu memicu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena pendekatan pembelajaran yang masih konvensional. Selain itu, dalam melakukan soal latihan guru masih menggunakan alat bantu kertas atau buku yang dibagikan kepada setiap siswa. Setelah siswa selesai mengerjakan, guru harus memeriksa satu per satu kertas tersebut untuk melihat hasil siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk menarik antusias siswa-siswi dalam belajar perlu disediakan media pendukung yang menarik agar dapat membantu proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berisikan berbagai materi pembelajaran PJOK. Selain itu juga, aplikasi tersebut dapat dilengkapi dengan berbagai jenis materi, animasi teknik dasar olahraga, contoh latihan soal dalam bentuk yang beragam, beberapa video tentang olahraga yang nantinya akan dipraktikkan serta beberapa *quiz* yang dapat mengasah pengetahuan siswa dan membuat proses pembelajaran terlihat lebih menarik. Aplikasi ini dirancang menggunakan *software Adobe Animate CC*. *Adobe Animate CC* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi interaktif, desain vector, dan aplikasi web [5]. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan antusias minat belajar dan memudahkan siswa-siswi dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu, Aplikasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dalam proses belajar mengajar dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Maka dari itu

berdasarkan permasalahan diatas, penulis akan menjadikan sebagai bahan penelitian untuk skripsi yang berjudul **“APLIKASI PEMBELAJARAN OLAHRAGA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 66 BANDUNG”**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi adalah sebagai:

1. Proses pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode pendekatan konservatif dan siswa lebih antusias melakukan kegiatan olahraga dilapangan daripada memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru di dalam kelas.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan contoh gerakan pada beberapa topik materi pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, karena belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif seperti audio, animasi dan video.
3. Proses latihan soal masih menggunakan alat bantu kertas atau buku yang dibagikan kepada setiap siswa.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berikut adalah yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi pembelajaran yang lebih menarik dan yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas.

2. Bagaimana mengembangkan sebuah aplikasi yang memfasilitasi penggunaan audio, animasi dan video agar para siswa lebih mudah memahami dan mengaplikasikan contoh gerakan pada materi pelajaran.
3. Bagaimana cara menerapkan metode evaluasi pembelajaran yang lebih menarik agar para siswa menjadi lebih antusias dalam menggali pengetahuan mereka tentang berbagai topik dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam merancang aplikasi pembelajaran olahraga untuk kelas 7 ini penulis memiliki maksud dan tujuan. Berikut ini maksud dan tujuannya adalah sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah untuk menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran olahraga berbasis multimedia interaktif untuk kelas VII khususnya di SMPN 66 Bandung. Aplikasi ini dirancang untuk menjadi alat pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan utama dibuatnya aplikasi pembelajaran ini:

1. Untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran sebagai media pendukung proses belajar siswa kelas VII yang lebih menarik dan untuk dapat meningkatkan antusias siswa ketika melakukan pembelajaran di dalam kelas.
2. Untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang memfasilitasi penggunaan audio, animasi dan video sehingga proses pembelajaran lebih mudah dipahami dan diaplikasikan oleh siswa.

3. Untuk menerapkan metode evaluasi pembelajaran yang lebih menarik agar para siswa menjadi antusias dalam menggali pengetahuan mereka tentang materi pelajaran.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengharapkan akan memberikan manfaat bagi para guru maupun siswa-siswi yang ingin menggunakannya. Kegunaan penelitian dibagi menjadi 2 yaitu:

1.4.1. Kegunaan Praktis

Berikut adalah kegunaan praktis yang dapat diperoleh dalam penelitian ini:

1. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam proses menyampaikan materi yang lebih menarik dan memudahkan guru dalam memberikan soal latihan, serta

2. Bagi Siswa-siswi

Sebagai media pembelajaran dapat memberikan kemudahan kepada siswa-siswi dalam mempelajari suatu materi olahraga yang interaktif dan dikemas secara lebih menarik sehingga dapat meningkatkan antusias siswa-siswi dalam proses pembelajaran.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Berikut adalah kegunaan akademis yang dapat diperoleh dalam penelitian ini:

1. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan dan bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan untuk kehidupan dimasa yang akan datang.

2. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai sumber referensi yang sedang melakukan proses penelitian skripsinya mengenai multimedia interaktif.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas, batasan masalah pada penelitian ini memiliki arah dan tujuan agar sesuai dengan tema yang dibahas. Maka dari itu penulis membatasi penelitian ini pada:

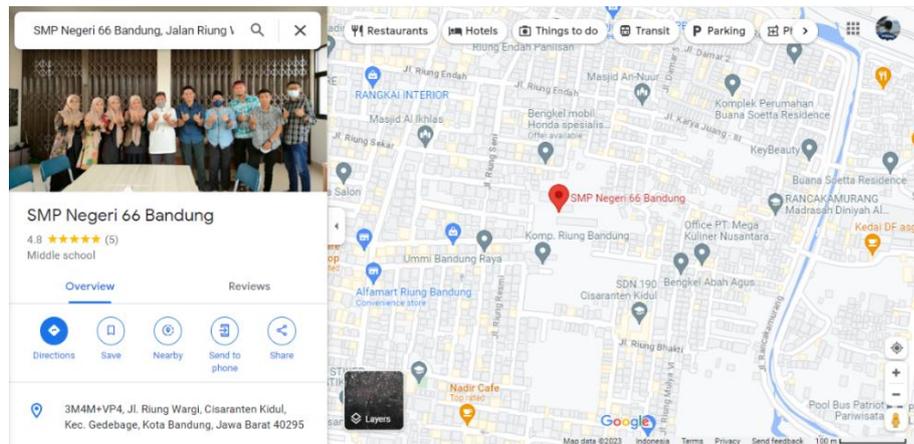
1. Aplikasi pembelajaran ini hanya membahas beberapa materi yang terdapat pada buku paket kurikulum 2013 edisi revisi 2016 kelas VII mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
2. Aplikasi pembelajaran ini hanya bisa diakses secara offline.
3. Aplikasi pembelajaran ini terbatas pada informasi yang statis.
4. Aplikasi pembelajaran ini terdapat modul materi, animasi, video contoh gerakan, fitur quiz, skor hasil quiz dan kunci jawaban benar atau salah.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Berikut ini merupakan lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian di salah satu sekolah menengah pertama di Kota Bandung yaitu SMP Negeri 66 Bandung yang beralamat di Jalan. Riung Wangi, Cisaranten Kidul, Kecamatan Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat.



Gambar 1. 1 Lokasi Penelitian

1.6.2. Waktu Penelitian

Berikut adalah rincian waktu penelitian beserta kegiatannya yang dilakukan pada penelitian ini:

Tabel 1. 1. Waktu Penelitian

NO	Kegiatan	BULAN																					
		Maret				April				Mei				Juni				Juli					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Pengumpulan Data																						
	a. Observasi	■	■	■	■																		
	b. Wawancara					■	■	■	■														
2.	Perancangan Cepat																						
	a. Analisis Kebutuhan									■	■												
	b. Merancang aplikasi multimedia interaktif										■	■											
3.	Membangun MDLC																						
	Membangun aplikasi multimedia interaktif													■	■	■	■						
4.	Evaluasi																						
	Menguji aplikasi multimedia interaktif																			■	■		
	Implementasi aplikasi multimedia interaktif																				■	■	

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian terdahulu, menjelaskan teori tentang Multimedia interaktif, memaparkan teori tentang belajar konvensional, belajar berbantuan komputer, menjelaskan alat bantu analisis dan perancangan seperti UML, use case diagram, skenario use case, activity diagram, game layout chart dan storyboard.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai objek penelitian seperti sejarah singkat, visi misi, struktur organisasi, deskripsi tugas. Menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil rancangan aplikasi, gambaran umum aplikasi, perancangan sistem yang diusulkan. Perancangan sistem yang diusulkan menjelaskan seperti use case diagram, activity diagram, storyboard, dan struktur menu aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil rancangan aplikasi dan perancangan sistem yang telah dibuat, serta saran untuk pengembangan aplikasi ini kedepannya.