

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan suatu Negara. Selain itu, pendidikan juga berupaya mengaktifkan pembelajaran sehingga potensi yang dimiliki dapat terwujud. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Ayat 1 Sisdiknas yang menyatakan: “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, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat, sehingga berdampak terhadap peningkatan penggunaan teknologi dari berbagai perspektif, termasuk bidang pendidikan khususnya pada pelajaran pendidikan jasmani. Melalui pendidikan jasmani, peserta didik menerima berbagai bentuk ekspresi yang erat kaitannya dengan kesan individu, yaitu menyenangkan dan berbagai ekspresi kreatif, inovatif, terampil, kebugaran jasmani, gaya hidup sehat serta pengetahuan dan gambaran gerak manusia. Habel dalam Hasanah et al., (2022) menyatakan bahwa sangat dibutuhkan peran guru dalam mendampingi peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. Komalasari & Rahmat (2018) menyatakan pembelajaran dikelas menjadi menyenangkan apabila diterapkan inovasi pembelajaran yang didukung teknologi. Agar terwujudnya peserta didik

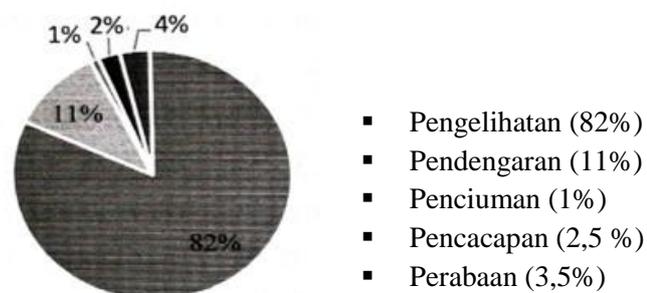
yang kreatif, mandiri, bernalar kritis, beriman, berakhlak mulia, kerjasama, keberagaman global serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pembelajaran adalah kegiatan membimbing dan menuntun peserta didik dalam proses pembelajaran. Media dibutuhkan guru dalam menunjang pembelajaran tidak terkecuali pada pelajaran pendidikan jasmani. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa media sangat dibutuhkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di satuan pendidikan, salah satu contohnya adalah senam lantai pada pelajaran pendidikan jasmani (Suhairi et al., 2022). Tujuan pembelajaran senam lantai adalah agar peserta didik dapat menjelaskan materi dan mempraktikkan gerak dasar serta variasi gerakan senam lantai. Menurut Hadjarati & Haryanto (2020) senam lantai adalah senam yang dilakukan diatas matras.

Terkait dengan unsur-unsur pembelajaran senam lantai, media pembelajaran diperlukan sebagai sarana pendukung. Semua alat yang digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran disebut media. Hal ini sejalan dengan pernyataan Firmadani (2020) menyebutkan bahwa media dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan penggunaan media juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran

Tidak lagi hanya satu arah saja, melainkan terdapat media yang mampu melibatkan banyak pancaindera dalam menyerap pembelajaran yaitu multimedia. Multimedia yang baik adalah multimedia dengan lebih dari satu media konvergen, bersifat interaktif dan mandiri.

Beberapa laporan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan lingkungan belajar yang berdampak pada kualitas pembelajaran. Arsyad Azhar dalam Sunaengsih (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran akan efektif apabila dilakukan dengan metode dan media yang tepat sehingga mampu mewujudkan mutu pembelajaran yang tinggi. Alasan lain mengapa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran adalah karena media pembelajaran dapat digunakan untuk mengaktifkan berbagai jenis alat indera peserta didik dalam proses pembelajaran. Peran dari panca indera dari penglihatan dapat mempengaruhi tingkat memori anak 50% dari apa yang mereka lihat dan dengan, 70% dari apa yang mereka dengar dan diskusikan sebagaimana dinyatakan Shabiralyan dalam (Suhairi et al., 2020). Pendapat yang sama disampaikan Batubara (2021) yang menjelaskan bahwa persentase kemampuan daya serap manusia dari penggunaan alat inderanya sebagai berikut yang terdapat pada gambar 1.1 bahwa daya serap manusia yang sangat efektif adalah penggunaan indera penglihatan sebesar 82 %, sehingga dimulai dengan melihat media pembelajaran, peserta didik mampu menyerap apa yang ingin disampaikan oleh guru.



Gambar 1.1. Kemampuan Daya Serap Manusia
(Sumber ; Hamdan Husein Batubara, 2021: 5)

Kurikulum merdeka sebagai pengembangan dari kurikulum 2013 ditetapkan pada 10 Desember 2019 (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa keunggulan kurikulum merdeka fokus kepada konten esensial dan pengembangan keterampilan peserta didik pada tahapannya masing-masing, memungkinkan mereka untuk belajar lebih mendalam, lebih bermakna, lebih menyenangkan, dan tidak terburu-buru. Pembelajaran dapat lebih bermakna dan interaktif apabila dilakukan melalui proyek dengan cara memberikan kesempatan lebih banyak kepada peserta didik untuk aktif memikirkan topik terkini seperti lingkungan hidup, kesehatan, dan topik lainnya yang mendukung pengembangan karakter dan keterampilan profil pelajar Pancasila.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, guru menyajikan materi senam lantai masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik tidak menunjukkan minat dan kehilangan fokus untuk menerima materi. Hasil penelitian Rahmani & Abduh (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional dapat membuat peserta didik bosan karena hanya mendengarkan saja. Menurut Harun et al. (2022) untuk melihat minat belajar peserta didik adalah keengganan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami serta ekspresi wajah yang ditunjukkan selama proses pembelajaran. Guru tidak secara langsung memperagakan gerakan atau memberikan contoh yang dapat dipelajari oleh peserta didik sehingga menyebabkan peserta didik tidak mengetahui gerakan senam lantai yang benar, selain itu tingkat kesulitan yang tinggi karena diperlukan

kelentukan serta kekuatan. Penggunaan media pembelajaran juga masih seadanya yaitu berupa media gambar yang terdapat dalam buku teks.

Berkaitan dengan unsur-unsur pembelajaran yang terkandung dalam senam lantai, maka diperlukan lingkungan belajar sebagai alat bantu pendukung. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pendidikan dan dapat dipandang sebagai strategi alternatif yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fitria, 2023). Firmadani (2020) menyatakan bahwa media dapat memfasilitasi guru saat menyampaikan materi dalam pembelajaran dan merangsang minat belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rifai dalam Putri et al., (2018) yang menyatakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut: 1) motivasi belajar dapat meningkat karena pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik; 2) peserta didik dapat menguasai dengan baik dan memahami tujuan pelajaran; 3) strategi dalam pembelajaran bervariasi tidak hanya bersifat satu arah mendengar materi yang disampaikan guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran; 4) peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas belajar seperti memperhatikan, melakukan, mengilustrasikan, dan lain-lain.

Pelaksanaan kurikulum merdeka tidak serentak dan mengacu pada pedoman yang memberikan keleluasaan sekolah dalam mengimplementasikan kurikulum. Kurikulum merdeka dilaksanakan untuk memulihkan pembelajaran melalui pembelajaran bermakna, menyenangkan dan relevan sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan, agar terwujud pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia,

bergotongroyong, serta berkebinekaan global. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas tinggi seperti yang diharapkan dalam kurikulum merdeka yaitu dengan pembelajaran yang berorientasi kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik setiap peserta didik. Banyak hal yang dapat dilakukan guru untuk menjadikan pembelajaran bermakna serta melibatkan peserta didik aktif sekaligus mendorong minat belajar peserta didik, salah satunya dengan menyiapkan media pembelajaran yang menarik.

Penyajian media pembelajaran yang monoton sering menimbulkan kebosanan dikalangan peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Masih banyaknya penekanan pembelajaran yang masih berpusat kepada guru membuat peserta didik kurang memiliki kebebasan serta keluwesan, sehingga perlu untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat mengatasi permasalahan pembelajaran serta menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan intruksional dari kurikulum merdeka, yaitu untuk memperkuat kemampuan literasi dan pengetahuan peserta didik pada setiap mata pelajaran.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian saat ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Anggriawan et al., (2019) dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Guling Depan Dan Guling Belakang Pada Senam Lantai Melalui Multimedia Interaktif Untuk Kelas VII SMP Negeri 1 Sumber Pucung Kabupaten Malang”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa produk multimedia interaktif dalam pembelajaran guling depan dan guling belakang dapat dijadikan media pembelajaran oleh guru dan sumber belajar mandiri bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik

dalam mengenal teknik dasar senam lantai. Hasil penelitian sebelumnya yang telah dikemukakan diatas terdapat relevansi berupa pengembangan media pembelajaran senam lantai. Yang menjadi pembeda adalah tingkat kesesuaian materi yang disajikan. Berikut akan diuraikan perbandingan pembaharuan media pembelajaran yang lama dan yang baru berbasis multimedia interaktif.

Tabel 1.1. Perbandingan Pembaharuan Model

Lama	Baru
Materi yang dikembangkan Masih menerapkan Kurikulum 2013.	Sudah menerapkan kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka
Peserta didik belajar secara terbatas (hanya dalam pertemuan)	Peserta didik bisa belajar lebih banyak dengan gerakan-gerakan dan teknik latihan senam lantai secara <i>offline</i>
Akses terbatas bagi yang memiliki laptop.	Dapat digunakan dalam aplikasi android
Tutorial secara kompleks belum ada (buku teks dilengkapi dengan video pembelajaran)	Materi disajikan dalam bentuk multimedia untuk peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Dalam pengembangannya penulis memilih media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dalam pembelajaran senam lantai. Manfaat dari pemilihan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran yakni, media ini dapat digunakan dalam aplikasi android. Peserta didik sebagai pengguna tidak memerlukan internet dapat menyesuaikan halaman yang diinginkan dengan menggunakan tombol navigasi yang tersedia, dengan begitu peserta didik dapat paham terhadap materi pembelajaran sesuai dengan kecepatan masing-masing. Selain itu PowerPoint interaktif ini dapat digunakan secara berkelompok atau mandiri tanpa kehadiran guru, sehingga memungkinkan peserta didik

menggunakannya untuk belajar dirumah sebelum pembelajaran disekolah dilakukan.

Hal ini sesuai dengan penelitian Wahyuni & Ananda (2022) yang mengatakan bahwa apabila banyak berinteraksi dengan media PowerPoint dapat meningkatkan pembelajaran. Inovasi pembelajaran dalam ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat khususnya di bidang pendidikan. Hal ini menjadi pendorong seseorang untuk senantiasa menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan mencapai tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Berbasis PowerPoint Interaktif” dimana Sejauh ini pengembangan media pembelajaran senam lantai berbasis PowerPoint interaktif belum pernah dilakukan pada kurikulum merdeka.

1.2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran senam lantai berbasis PowerPoint interaktif.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan multimedia interaktif yang akan dikembangkan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana media pembelajaran senam lantai berbasis PowerPoint interaktif?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran senam lantai berbasis PowerPoint interaktif yang

menarik, valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

1.5. Signifikansi Hasil Penelitian

Hasil penelitian sebagai suatu kajian dalam memberi manfaat dan kegunaan yang signifikan bagi guru. Oleh karena itu signifikansi hasil penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Temuan yang baru dalam penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan dan referensi praktisi dan pengembang pendidikan.
- 2) Memberikan pengalaman kepada guru yang ikut serta dalam penelitian, sehingga diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan .
- 3) Dapat memotivasi para guru untuk dapat terus meningkatkan kapasitas dan kemampuan diri sendiri yang dapat dilakukan secara mandiri ataupun dengan bantuan orang lain agar dapat terselenggaranya pembelajaran yang berkualitas.

1.6. Kebaharuan Penelitian dan *State of The Art*

Kebaharuan dari penelitian ini adalah tersedianya materi senam lantai yang disajikan dalam multimedia yang dapat diakses secara mandiri dan tidak bergantung dengan akses internet. Sementara itu *State of the art* dari penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran senam lantai yang dilengkapi dengan video, audio, gambar, animasi dan teks yang sudah menerapkan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka berbasis PowerPoint interaktif untuk Sekolah Dasar.