

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi atau disebut dengan istilah Information Communication and Technology (ICT) merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam era globalisasi, untuk dapat mengikuti perkembangan zaman, ICT menjadi landasan untuk pembangunan nasional karena ICT berpengaruh pada semua bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi dan pendidikan harus dijalankan secara bersamaan agar tidak tertinggal dengan teknologi yang canggih di era sekarang. Perkembangan teknologi dan informasi menjadi salah satu yang diharapkan mampu memberikan inovatif positif dalam perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Di era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin berkembang. Perkembang

teknologi dan *defolusi* industri pembelajaran abad 21 yang menuntut pendidik dan peserta didik melek akan teknologi . Akibatnya bangsa indonesia dituntut untuk memberikan inovasi diberbagai bidang untuk memenuhi tuntutan tersebut.

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menurut (Sanaky, 2013). Pembelajaran dengan menggunakan media merupakan cara pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, pengajar diharapkan dapat menggunakan media secara optimal untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Peserta didik mempunyai pilihan untuk belajar, dan dapat menggunakan media yang sesuai dengan gaya belajarnya. Mendorong peserta didik untuk lebih komunikatif, kreatif dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik secara mandiri.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bisa dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru. Untuk bisa mewujudkan hal tersebut, seorang guru perlu memahami dan memiliki kemampuan Technological

Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang merupakan pengembangan dari Pedagogical Content Knowledge (PCK)- nya Shulman (Sukaesih & Saptono, 2017).

Menurut (Koehler & Mishra, 2013) dalam penerapan kurikulum 2013, di harapkan guru mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi, menguasai teknologi, dan menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus mempunyai *Technological, Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). TPACK merupakan kerangka kerja yang mencoba memahami hubungan antara pemanfaatan teknologi (*Technological Knowledge*), pengetahuan tentang pengajaran (*Pedagogical Knowledge*), dan materi pelajaran (*Content Knowledge*).

Menurut Srisaswadi (Kariadinata, 2018) menemukan dan mengembangkan alat yang menambah nilai dalam pembelajaran yang efisien merupakan sebuah tantangan pada abad 21 mengenai perkembangan teknologi cepat. Pengaruh kuat didunia pendidikan salah satunya yaitu teknologi karena peran teknologi di kegiatan pendidikan sebagai alat yang bisa mengubah proses pembelajaran, dan pengajaran yang baik mengharuskan guru dan peserta didik

untuk menggunakan atau memanfaatkan teknologi dalam mengatur, mengumpulkan, dan mengevaluasi informasi untuk memecahkan masalah.

Media mempunyai banyak manfaat bagi peserta didik, menurut (Azhar, 2013) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar melalui media.

Proses belajar mengajar yang diterapkan pada hakikatnya adalah proses komunikasi (Sadiman, 2012). Media pembelajaran merupakan sarana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada peserta didik, dengan adanya media pada proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada peserta didik. Media pembelajaran setiap tahunnya akan mengalami perkembangan yang lebih inovatif, karena masing-masing media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berdasarkan penggunaannya perlu diadakannya penemuan media baru dan pemanfaatan media yang telah diperbarui. Salah satu media yang bisa dikembangkan adalah media yang

mengacu pada kemampuan berkomunikasi seseorang melalui audio dan visualnya, misalnya Media Interaktif.

Media interaktif adalah suatu tampilan media yang dirancang oleh desainer (perancang media) agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*). Didalam media interaktif ini terjadi hubungan antara manusia (sebagai user/penggunaan produk) dan komputer (*software*/produk dalam bentuk CD) yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/timbal balik antara *software* dengan *user*nya. Karakteristik media pembelajaran interaktif adalah: (1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, (3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan menurut (Romadhon & Rusimanto, 2015).

Berdasarkan hasil angket kepada peserta didik dan wawancara kepada guru SMP Giri Surya Surabaya mengungkapkan bahwa materi senam Lantai merupakan

mata pelajaran yang cukup sulit. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya dikarenakan pelajaran ini tidak hanya mengajarkan konsep, tetapi juga praktik peserta didik untuk melakukan gerakan pada senam lantai . Sedangkan guru hanya menggunakan metode ceramah dan juga belum menggunakan media sesuai materi yang diberikan sehingga siswa kurang aktif dalam menerima mata pelajaran senam lantai. Selain itu belum adanya Media Audio Visual Interaktif yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil wawancara, media yang digunakan adalah buku ajar, lks, *power point*, dan video tutorial *youtube*.

Salah satu materi yang cukup sulit adalah senam lantai. Senam Lantai merupakan latihan senam yang dilakukan pada matras, unsur-unsur gerakannya terdiri dari mengguling, melompat, meloncat, berputar di udara, menumpu dengan tangan, atau kaki untuk mempertahankan sikap seimbang atau pada saat meloncat ke depan atau belakang. Jenis senam ini juga disebut latihan bebas karena pada waktu melakukan gerakan pesenam tidak mempergunakan suatu peralatan khusus. Selain itu, hasil

rekapitulasi nilai praktek senam lantai dalam materi Senam lantai yang di peroleh peserta didik pada materi tersebut sekitar 70% masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai KKM 75 oleh karena itu, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Senam Lantai .

Salah satu kompetensi dasar yang banyak menampilkan gerakan diajarkan di SMP Giri Surya Surabaya adalah senam lantai. Senam lantai adalah salah satu kompetensi dasar yang diajarkan karena banyak menampilkan gerakan dan langkah-langkah senam lantai. Banyaknya gerakan pada senam lantai inilah yang membuat siswa kesulitan untuk menghafal setiap gerakan pada langkah-langkah senam lantai. Standart kompetensi untuk sub senam lantai Melakukan berbagai ketrampilan senam berdasarkan konsep yang benar dan memiliki nilainilai yang terkandung didalamnya. Berdasarkan standart kompetensi tersebut dapat diketahui bahwa sub materi senam lantai berhubungan dengan ketrampilan peserta didik dalam berkreasi melalui gerakan senam. Siswa diharapkan mampu untuk membuat gerakan senam sesuai dengan gerakan yang direncanakan sebelumnya. Media interaktif dapat

dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada kompetensi Senam Lantai.

Media interaktif dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menghafal materi dan langkah dalam melakukan gerakan senam lantai karena media ini dapat digunakan berulang kali. Pada kenyataannya, masih sedikit sekali media interaktif yang sesuai untuk tujuan pembelajaran senam lantai.

Dari permasalahan diatas timbul pertanyaan media pembelajaran apa yang dapat membangkitkan minat, meningkatkan rasa percaya diri, dan memberi kesempatan siswa melakukan evaluasi dan mencapai standart kompetensi. Berdasarkan hal itu, maka dengan memperhatikan konsep dan masalah yang telah diurai perlu adanya media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “**Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT-TPACK pada Materi Senam Lantai untuk SMP Kelas VIII di SMP Giri Surya Surabaya**”

B. Batasan Masalah

1. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP kelas VIII yang sudah mendapatkan materi Senam Lantai
2. Telaah dan validasi media *interaktif* senam lantai dilakukan oleh dua dosen Pendidikan jasmani , dua guru SMP Giri Surya Surabaya, dan satu dosen sastra dan bahasa.
3. Model pengembangan media interaktif berbasis ICT adalah metode (*Research and Development*) yang dikemukakan oleh Sugiyono (Sugiyono, 2018) Penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap pengembangan karena *media interaktif* yang dikembangkan masih merupakan uji coba untuk menguji kelayakannya.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur perancangan media interaktif materi senam lantai ?

2. Bagaimana kelayakan media interaktif berdasarkan pendapat ahli ?
3. Bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan media interaktif materi senam lantai ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat di atas , maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui prosedur perancangan media interaktif materi Senam Lantai tersebut.
2. Untuk mengetahui kelayakan media interaktif terhadap hasil validasi pendapat ahli.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media interaktif Senam Lantai

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran senam lantai dengan menggunakan media

interaktif berbasis ICT untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi alternatif pilihan dalam penggunaan media pembelajaran.

b) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat membantu memahami materi senam lantai

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran senam lantai yang diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran senam lantai

d) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini untuk memperluas pengetahuan, pengalaman, dan pengembangan media pembelajaran.