

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berperan penting dalam pengembangan aspek fisik, mental, dan sosial siswa. Melalui pembelajaran PJOK, siswa tidak hanya diajarkan keterampilan motorik dan kebugaran jasmani, tetapi juga nilai-nilai seperti sportivitas, kerja sama tim, disiplin, dan tanggung jawab.

Namun realita di lapangan khususnya di SDN 1 GIRIYOSO Kecamatan Jatipurno, Kabupaten Wonogiri menunjukkan bahwa minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK masih tergolong rendah. Kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi indikasi bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal.

Rendahnya motivasi tersebut diperparah dengan keterbatasan jumlah tenaga pendidik PJOK yang ada di sekolah-sekolah pada wilayah tersebut. Dalam beberapa kasus, satu guru PJOK harus menangani lebih dari satu jenjang atau kelas dalam waktu yang terbatas, sehingga kualitas interaksi dan pendampingan siswa menjadi kurang maksimal (Kolopita et al., 2022). Selain itu metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan monoton, sehingga cenderung tidak menarik perhatian siswa, terlebih di era digital saat ini ketika siswa sudah terbiasa dengan media yang bersifat visual dan interaktif.

Pada pembelajaran PJOK di kelas 3 Sekolah Dasar, salah satu kompetensi yang harus dicapai adalah penguasaan materi lari jarak pendek (sprint). Target

utama pembelajaran ini adalah agar siswa mampu memahami konsep dasar sprint, menguasai teknik dasar mulai dari sikap start, fase lari, hingga teknik finish, serta menumbuhkan sikap sportivitas dan percaya diri dalam melakukan kegiatan olahraga.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru PJOK, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada praktik lari jarak pendek masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagian besar siswa belum mampu melakukan start dengan benar, gerakan lari masih kaku, serta belum memahami pentingnya koordinasi gerakan tangan dan kaki. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik dasar siswa masih perlu ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam hal media pembelajaran yang digunakan.

Salah satu solusi potensial adalah penggunaan media pembelajaran video interaktif. Media ini mampu memvisualisasikan materi PJOK secara menarik dan dinamis, sehingga dapat membantu siswa memahami gerakan atau konsep yang diajarkan dengan lebih baik (Irmaningrum et al., 2021). Video interaktif juga memungkinkan guru menyampaikan materi secara efektif dan konsisten, meskipun keterbatasan tenaga dan waktu menjadi tantangan. Dengan demikian pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran video interaktif diharapkan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana pembuatan media pembelajaran interaktif lari jarak pendek dapat meningkatkan minat belajar PJOK siswa kelas 3 Pada Sekolah Dasar Negeri I Giriyooso ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini difokuskan pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Giriyooso di wilayah Kecamatan Jatipurno, Kabupaten Wonogiri.
- b. Aspek yang diteliti dibatasi pada minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK, khususnya pada materi lari jarak pendek.
- c. Struktur multimedia yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah struktur hierarki (*hierarchical structure*), di mana navigasi materi disusun secara bertingkat, seperti pengenalan berbagai jenis lari dan cara melakukannya. Struktur ini mempermudah anak-anak dalam memahami dan mengakses konten secara sistematis.

1.4 Tujuan Penulisan

1.4.1 Bagi Pihak Sekolah

Penulisan ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan, terutama pelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar. Mengingat inovasi dalam media pembelajaran dalam bentuk video interaktif, kami berharap bahwa sekolah, orang tua dan lingkungan, dapat memahami pentingnya pendidikan jasmani serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Penulisan ini juga diharapkan dapat mendorong

partisipasi pihak sekolah dalam menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan produktif bagi siswa.

1.4.2 Bagi Penulis

Bagi penulis penulisan ini merupakan sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan, khususnya dalam bidang multimedia. Selain itu penulisan ini juga menjadi bentuk kontribusi nyata untuk menjawab masalah yang muncul di lapangan, dengan pengalaman dan landasan untuk penelitian lebih lanjut di masa depan, sebagai salah satu syarat untuk kelulusan.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Bagi Penulis

Sebagai penerapan teori dan praktikum berbagai mata kuliah yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan pada program studi Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM SURAKARTA.

1.5.2 Bagi STMIK Amikom Surakarta

Laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta mengenai permasalahan yang terkait multimedia di bidang pendidikan.

1.5.3 Bagi Pihak Sekolah

Membantu meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK melalui media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir

ini mengandung uraian tentang metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Contoh di bawah silakan disesuaikan dengan kebutuhan penulis.

1.6.1 Metode Observasi

Melakukan pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung ke SDN 1 Giriyoso. Penulis mengamati lingkungan internal pada saat siswa SDN 1 Giriyoso sedang melakukan kegiatan belajar PJOK.

1.6.2 Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dalam penelitian ini wawancara dilakukan terhadap:

- a. Iwan Adiyanto, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN 1 Giriyoso
- b. Wawan Tyas Moko, S.Pd. Selaku Guru PJOK SDN 1 Giriyoso (dan juga mengampu di SDN 2 Jeporo).

1.6.3 Metode Kepustakaan

Melakukan studi pustaka berbagai jurnal ilmiah terkait topik media pembelajaran, terutama video interaktif dan membaca tentang profil SDN 1 Giriyoso.

1.7 Teori Yang Digunakan

1.7.1 Definisi Multimedia

Panduan untuk menguasai multimedia harus diawali dengan pemahaman tentang apa itu multimedia. “Multimedia berasal dari istilah multi dan media. Multi- diambil dari bahasa Latin, yang berarti banyak atau beragam, sedangkan media berasal dari bahasa Latin juga, yakni medium yang berarti perantara atau sarana untuk menyampaikan, mengkomunikasikan, atau membawa informasi.”

Kata medium dalam American Heritage Electronic Dictionary didefinisikan sebagai alat untuk menyebarkan dan menampilkan informasi. Dengan demikian, multimedia dapat dipahami sebagai kombinasi berbagai bentuk media (format file) seperti teks, gambar (baik vektor maupun bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah diproses menjadi file digital (komputerisasi), yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan kepada khalayak (Worang et al., 2021).

1.7.2 Elemen Elemen Multimedia

Multimedia mempunyai unsur unsur pokok penyusunannya ada lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif yaitu teks, suara, grafik, animasi, dan video.

1.7.2.1 Teks

Teks memiliki peran sebagai elemen kunci yang digunakan untuk menjelaskan konten dan mengkomunikasikan informasi baik secara lisan maupun tertulis dalam aplikasi multimedia. Pentingnya teks dalam multimedia adalah untuk memberikan kepastian makna, terutama saat elemen lain seperti gambar atau video tidak mampu menyampaikan pesan secara lengkap (Sutopo, 2024).

1.7.2.2 Gambar

Gambar sebagai media visual dalam multimedia dapat berupa gambar statis (foto, ilustrasi) maupun gambar bergerak (animasi, video). Gambar bertindak sebagai alat bantu visual untuk memperjelas informasi dan memperkaya pengalaman belajar siswa (Sumenep & Sumenep, 2025).

1.7.2.3 Suara (Audio)

Audio memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan suara dari pengirim ke penerima. Media audio sangat terkait dengan bagian dalam telinga. Berdasarkan sifat dari pesan yang diterima, media ini mampu mengedarkan pesan yang bersifat verbal (kata-kata atau bahasa lisan) serta non-verbal (suara atau vokalisasi). Contoh-contoh media ini termasuk radio, pemutar kaset, telepon, laboratorium bahasa, dan lainnya (Manik & Amri, 2024).

1.7.2.4 Animasi

Animasi adalah sebuah bentuk seni yang menghidupkan objek atau karakter menggunakan serangkaian gambar yang ditampilkan dengan kecepatan tinggi. Ciri khas dari animasi adalah kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, mengintegrasikan elemen gerakan, warna, dan audio untuk menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan tak terlupakan (Melati et al., 2023).

1.7.2.5 Video

Video merupakan alat pendidikan yang menggunakan elemen visual dan suara yang dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran peserta didik, meningkatkan ketertarikan terhadap topik pelajaran, serta memperdalam pemahaman tentang konsep yang diajarkan. Dalam konteks multimedia, video digunakan untuk menjelaskan ide-ide yang rumit, sehingga memudahkan siswa dalam menangkap materi. Penting untuk memastikan video dirancang dengan menarik, memiliki konten berkualitas, dan terhubung dengan interaksi aktif agar dapat meningkatkan fokus dan efektivitas proses belajar (Burhayani et al., 2023).

1.7.3 Media pembelajaran

Media dalam konteks pendidikan berperan sebagai alat yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan mengajar. Keberadaannya dapat memberikan dampak langsung terhadap siswa. Ketika media dipahami dengan baik, ia mencakup manusia, bahan, atau peristiwa yang menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Ini menunjukkan bahwa guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah berfungsi sebagai media untuk siswa. Media dalam proses pembelajaran umumnya dimaknai sebagai berbagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap dan mengatur kembali informasi baik secara visual maupun verbal.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan para guru untuk membantu dalam menyampaikan materi ajar. Media tidak hanya terbatas pada peralatan saja, tetapi juga mencakup berbagai hal lain yang memungkinkan siswa mengakses pengetahuan. Setiap media mempunyai keuntungan tersendiri. Secara umum, media dalam pembelajaran dibedakan menjadi empat kategori, yakni media audio, media visual, dan media audio visual. Setiap tipe media memiliki kriteria dan karakteristik unik. Media berfungsi sebagai sumber belajar, terutama jika mengacu pada definisi media pembelajaran, yang mencakup manusia, benda, atau segala yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan yang bermanfaat bagi pembelajaran mereka (Manik & Amri, 2024).

1.7.4 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai wujud media

untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dikendalikan oleh teknologi seperti computer dan smartphone, dimana wujudnya tidak hanya dapat dilihat dan didengar tetapi dapat memberikan semangat dan umpan balik yang diperoleh peserta didik dalam penggunaan media interaktif. Dengan adanya media pembelajaran interaktif peserta didik akan semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga aktivitas belajar individual peserta didik juga meningkat, diantara peningkatan itu yaitu peserta didik mampu melakukan simulasi pembelajaran yang bahkan objeknya tidak ada di kelas (Sijabat et al., 2024).

1.7.5 Video Interaktif

Video interaktif merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mengidentifikasi masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan dan menyatukan pengetahuan baru melalui aktivitas pemecahan masalah, sehingga siswa dapat mempelajari informasi yang berhubungan dengan masalah tersebut. Metode pembelajaran ini menekankan pada partisipasi aktif dan mendorong semakin tingginya minat belajar siswa. Dengan mengembangkan video pembelajaran interaktif, ini menjadi salah satu alternatif yang tepat dan relevan untuk mendukung proses belajar (Rahayu, F., Wulandari, N., & Permadi, 2021).

1.7.6 Pengertian PJOK

Pendidikan Jasmani adalah bagian yang sangat penting dalam keseluruhan sistem pendidikan. Dalam proses ini, aktivitas fisik dilaksanakan secara terencana dan sistematis untuk meningkatkan berbagai aspek individu, meliputi aspek fisik, neuromuskuler, persepsi, kognisi, serta aspek sosial dan emosional. Tujuan utama

dari Pendidikan Jasmani adalah untuk mengembangkan kebugaran fisik, kemampuan bergerak, berpikir kritis, stabilitas emosi, keterampilan sosial, penalaran, dan perilaku moral melalui partisipasi dalam berbagai aktivitas fisik. Dalam konteks pendidikan yang berkelanjutan, Pendidikan Jasmani berperan krusial dalam memberikan peluang bagi siswa untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas fisik yang terencana. Pengalaman belajar ini bertujuan untuk membentuk kebiasaan hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Pendidikan Jasmani dianggap tidak terpisahkan dari sistem pendidikan, karena gerakan sebagai aktivitas fisik adalah fondasi bagi manusia untuk memahami dunia dan diri mereka sendiri. Seiring berjalannya waktu, pendekatan ini juga berkontribusi dalam membangun kebiasaan hidup sehat yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang (Sari et al., 2024).

Sedangkan penelitian ini di fokuskan pada meteri lari jarak pendek (*sprint*) khususnya untuk anak sekolah dasar kelas 3, Lari pendek (*sprint*) adalah Lari jarak pendek, yang juga dikenal sebagai lari cepat atau sprint, adalah salah satu jenis nomor lari yang perlu ditingkatkan. Hal ini karena sprint memiliki teknik gerakan yang cukup rumit. Proses lari terdiri dari beberapa tahap, termasuk gerakan awal, lari cepat, dan penyelesaian. Agar dapat menghasilkan lari yang berkualitas, penting bagi seseorang untuk memiliki teknik yang tepat. Oleh karena itu, elemen teknik harus selalu dipelajari dan dilatih dengan sungguh-sungguh. Dalam konteks ini, peran seorang guru sangat penting dalam pendampingan dan pengajaran selama kegiatan atletik, terutama dalam lari sprint (Rohmana et al., 2024).



Gambar 1.1 Lari *Sprint* Anak Anak



Gambar 1.2 *Start* Lari Pendek

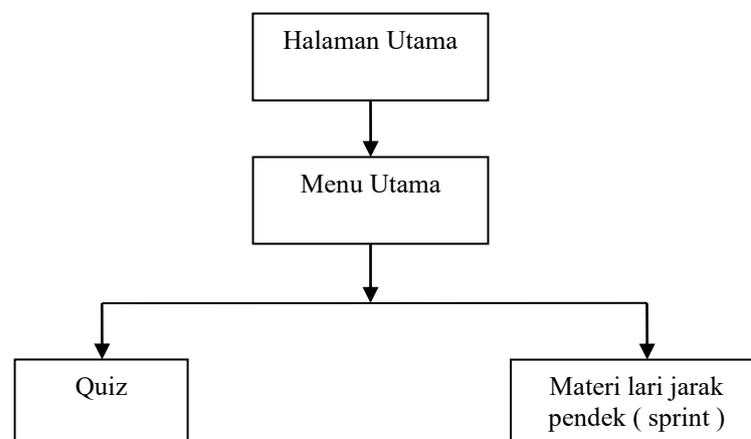


Gambar 1.3 Lari Pendek

1.7.7 Struktur Navigasi

Struktur navigasi merupakan susunan atau alur dalam suatu program yang berfungsi sebagai desain dari hubungan dan proses kerja dari berbagai area yang berbeda, yang dapat membantu dalam mengatur semua elemen dalam pembuatan media pembelajaran.

Pada media pembelajaran interaktif PJOK khususnya materi lari jarak pendek (*sprint*) ini penulis menggunakan metode struktur navigasi hierarki, struktur navigasi hierarki yang dikenal sebagai struktur bercabang adalah suatu sistem yang memanfaatkan cabang untuk menampilkan informasi berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama disebut sebagai Halaman Utama (*Master Page*), dan halaman utama ini memiliki halaman cabang disebut Halaman Pendukung (*Slave Page*). Jika salah satu halaman pendukung dipilih atau diaktifkan, maka tampilan tersebut akan dijuluki Halaman Utama kedua (*Master Page*) dan seterusnya (Suharni et al., 2022). Pada jenis navigasi ini, tidak ada pengenalan tampilan yang bersifat linier. Struktur hierarki yang digunakan sebagai berikut :



Gambar 1.4 Struktur Navigasi Hierarki

1.7.8 Pengembangan Multimedia

Pengembangan multimedia menggunakan model ADDIE adalah suatu urutan yang sederhana untuk merancang pembelajaran, di mana proses tersebut dapat diadaptasi dalam berbagai setting karena strukturnya yang fleksibel (Shakila, 2020).

Ada lima langkah yang dijelaskan dalam model ini sesuai dengan singkatannya, yaitu:

1. Analisis yaitu mengidentifikasi kebutuhan dalam proses belajar untuk menemukan masalah dan solusi yang sesuai serta menetapkan kompetensi peserta didik.
2. Desain yaitu menentukan kompetensi khusus, metode, materi ajar, dan cara pembelajaran.
3. *Development* yaitu menciptakan program dan materi ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran..
4. *Implementation* yaitu melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi yang telah dibuat
5. Evaluasi yaitu melakukan penilaian terhadap program pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh.

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Aspek ini mencakup tentang kebutuhan *hardware* atau perangkat keras. Dalam hal ini perangkat keras yang dimaksud adalah unit komputer yang

dibutuhkan untuk membangun sistem media pembelajaran yaitu;

Tabel 1.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

No	Peralatan	Spesifikasi
1.	PC	HP 14s RAM : 8 GB SSD : 512 GB
2.	<i>Prossecor</i>	AMD Ryzen 5 5500U with <i>Radeon Graphics</i> 2.10 GHz

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Software yang digunakan meliputi :

1.8.2.1 *Windows* 11

Windows 11 adalah salah satu produk yang diperkenalkan oleh Microsoft. Saat penelitian ini dilakukan, *Windows* 11 hanya memiliki pangsa pengguna global sebesar 15,54%. Meskipun jumlah penggunanya masih jauh di bawah *Windows* 10 yang mencapai 70,3%, ada potensi bahwa adopsi *Windows* 11 akan terus bertambah di masa mendatang. Namun, di balik peningkatan tersebut, pengguna mengalami beberapa masalah yang membuat pengalaman mereka menjadi kurang nyaman, seperti sistem operasi yang berjalan lambat dan aplikasi yang tidak berfungsi dengan baik. Masalah ini dapat berdampak pada pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat pengalaman pengguna yang dialami oleh pengguna dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah 117 orang yang diperoleh melalui media sosial. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari responden, sistem operasi *Windows* 11 mendapatkan nilai evaluasi yang positif, yang jika diurutkan dari yang tertinggi adalah pada aspek

Daya Tarik sebesar 1,21, Kejelasan 1,12, Stimulasi 1,01, Efisiensi 0,95, dan Ketepatan 0,89. Selain itu, aspek Kebaruan memperoleh nilai evaluasi netral yaitu 0,49. Rekomendasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna *Windows 11* adalah dengan memperbaiki aspek kebaruan, seperti menambahkan fitur-fitur baru yang belum ada dan mempercantik tampilan (Indah Tri Handayani et al., 2024).

1.8.2.2 Adobe Animate

Adobe Animate merupakan sebuah program untuk menciptakan animasi bergerak yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar seseorang. *Adobe Animate* adalah perangkat lunak multimedia dari *Adobe Systems* yang membantu dalam pembuatan animasi. Program ini digunakan untuk membuat grafik vektor serta animasi untuk berbagai keperluan, seperti program televisi, video daring, situs web, aplikasi web, aplikasi internet yang interaktif, dan permainan video (Riskawati et al., 2021).

1.8.2.3 Corel Draw

Coreldraw merupakan perangkat lunak yang berfungsi sebagai pengedit grafik vektor untuk menciptakan gambar visual. Aplikasi ini lebih memfokuskan pada pengeditan gambar, sehingga banyak digunakan oleh para profesional di bidang periklanan, desain visual, percetakan, dan sektor lain yang memerlukan representasi visual. Beberapa keuntungan *Coreldraw* jika dibandingkan dengan *software* lain yang memiliki fungsi serupa, antara lain:

1. Kemampuan dalam mengolah garis dan warna dengan tingkat akurasi yang baik

2. Dilengkapi dengan berbagai jenis *font* untuk mendukung kreativitas dan imajinasi dalam pembuatan brosur, pamflet, sampul buku, dan lain-lain
3. Kejelasan dan spesifikasi warna yang sangat mendetail sesuai dengan desain yang diinginkan
4. Ketepatan dalam mendesain, termasuk aspek garis, ketebalan garis, lekukan garis, sudut, dan kerapatan garis. Dengan melihat berbagai keunggulan aplikasi *coreldraw*, terutama dalam hal desain (Budiarta & Sila, 2022).

1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu

