

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengetahuan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan dan pengawasan [1]. Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebagai suatu pendidikan yang berbasis pada teori dan praktik memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan secara langsung nilai-nilai yang diajarkan dalam pelajaran tersebut [2]. Dalam pelajaran tersebut terdapat materi pembelajaran permainan bulutangkis. Permainan bulutangkis adalah olahraga yang bisa dilakukan oleh minimal dua orang dengan berlawanan, dengan hanya membutuhkan raket dan *shuttlecock* saja permainan olahraga ini sudah bisa dilaksanakan. Permainan Bulu tangkis salah satu materi pembelajaran siswa sekolah dasar tingkat kelas IV yang telah diatur dan disahkan dalam standar kompetensi dasar pada tiap semester [3].

Pada Sekolah Dasar yaitu SDN Ciriung 06 dalam penerapan pembelajaran bulutangkis mengalami kesulitan karena teknik pada permainan bulutangkis cukup kompleks, terbatasnya waktu pembelajaran PJOK dan banyaknya siswa dalam satu kelas serta waktu pembelajaran terbatas membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran bulu tangkis sehingga diperlukan alternatif pembelajaran bulu tangkis yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun guna meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan bulu tangkis dan materi tersebut dapat dipraktekkan oleh siswa. Alternatif yang dimaksud yaitu perangkat pembelajaran multimedia berbasis aplikasi *Articulate Storyline*. Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan konten berupa teks, gambar, grafik, suara, video bahkan animasi dan simulasi. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis web (html5) atau *application file* (.exe) yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet dan *smartphone* [4].

Penelitian serupa juga telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Gunawan [5] yang bertujuan mengembangkan perangkat pembelajaran sepakbola berbasis aplikasi *articulate storyline* untuk KKG PJOK SD di Kecamatan Sumbermanjing Wetan, Kabupaten Malang. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development*. Hasil yang didapatkan produk pengembangan aplikasi *articulate storyline* ini layak dipergunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran sepakbola dengan persentase 88% hasil uji coba I, persentase 86% hasil uji coba II.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka dalam penelitian ini melakukan pengembangan multimedia berbasis aplikasi *articulate storyline* untuk pembelajaran bulu tangkis sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan pembelajaran multimedia pada materi bulu tangkis dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline* yang dapat memberikan pembelajaran bulu tangkis yang menarik dan efektif. Dengan hasil yang diharapkan yaitu aplikasi *articulate storyline* untuk pembelajaran bulu tangkis ini dapat menjadi alat penunjang pembelajaran dan meningkatkan kemampuan serta minat belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bulutangkis.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana mengembangkan pembelajaran bulutangkis berbasis multimedia dengan menerapkan aplikasi *articulate storyline*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melakukan perkembangan pembelajaran bulutangkis yang dapat memudahkan siswa dalam mempelajari teknik permainan bulutangkis yang cukup kompleks.
2. Melakukan pengembangan pembelajaran bulutangkis berbasis multimedia dengan menerapkan aplikasi *articulate storyline*.

3. Mengetahui hasil kepuasan pengguna terkait pengembangan pembelajaran bulu tangkis berbasis multimedia menggunakan *articulate storyline* pada sekolah dasar.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini melakukan pengembangan pembelajaran multimedia untuk pembelajaran bulutangkis pada sekolah dasar ciriung 06.
2. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui respon pendidik dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran bulu tangkis.
3. Untuk melakukan pengembangan pembelajaran multimedia terhadap pembelajaran bulutangkis, peneliti menggunakan aplikasi *articulate storyline*.
4. Penelitian yang dilakukan melibatkan Guru Penjaskes selaku ahli materi dalam membuat materi terkait pembelajaran bulutangkis.
5. *Output* dari penelitian ini berupa perangkat pembelajaran bulutangkis untuk SDN Ciriung 06 yang berbasis *articulate storyline* berupa *soft file* materi pembelajaran bulutangkis.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya pengembangan pembelajaran bulu tangkis berbasis *articulate storyline* dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan mutu pembelajaran bulu tangkis dan penyampaian materi lebih efektif.
2. Dengan dilakukannya pengembangan pembelajaran bulu tangkis berbasis *articulate storyline* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bulutangkis pada sekolah dasar.