

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Penjaskes

Menurut Sugiharto, dkk Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisir dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, tetapi disamping itu, juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya (Sukintaka, 29). Jadi dalam pembelajaran tersebut terjadi interaksi antara guru dengan siswa, dapat dikatakan guru memberi dan siswa menerima.

Pendidikan merupakan hal yang mengalami perkembangan terus menerus sejak dahulu kala hingga saat ini. Pendidikan jasmani dari waktu ke waktu juga mengalami sebuah inovasi atau perubahan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SD mengemukakan bahwa pada dasarnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini sangat dibutuhkan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman pembelajaran kepada siswa berupa aktifitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan, motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan

aktivitas fisik (jasmani) dan olahraga untuk menghasilkan perubahan holistik (bermacam-macam) dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Selain itu dengan adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan maka siswa tidak hanya terpaku belajar dalam bentuk teori saja melainkan siswa dapat melakukan sesuatu aktivitas keterampilan gerak tubuh salah satunya adalah permainan. Cakupan pendidikan jasmani dan kesehatan tidak hanya pada aspek emosional, sosial, mental, dan spiritual. Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan mencakup pengembangan individu secara menyeluruh.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat mempengaruhi tercapainya suatu kegiatan belajar mengajar terutama pada jenjang sekolah dasar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu, yang dapat berupa suatu alat, lingkungan sekitar maupun kegiatan, yang telah direncanakan/ diatur secara sengaja serta dapat digunakan untuk menyalurkan pesan / informasi pembelajaran agar dapat menunjang serta mendukung tercapainya suatu proses pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan suatu pengetahuan pengalaman belajar karena media mampu menarik perhatian serta rasa keingintahuan peserta didik hal tersebut tentu akan dapat meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik.

Anak pada usia sekolah dasar (usia 7 sampai 12 tahun) masih berada pada tahap operasional konkret. Mereka dapat melakukan abstrak. Mereka masih akrab dengan pengalaman konkret serta persepsi langsung. Atas dasar ini, pemanfaatan media menjadi sebuah kebutuhan, dengan media, pemahaman anak semakin baik.

Berdasarkan klasifikasinya tiap media pembelajaran mempunyai karakter yang berbeda, klasifikasi berdasarkan sudut pandang indra membagi media menjadi:

- a) Media visual seperti buku atau media grafis
- b) Media audio seperti radio tape
- c) Media audio visual seperti televisi dan film

Sedangkan berdasarkan pada penggunaannya, media dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

- a) Digunakan secara individu
- b) Digunakan secara berkelompok
- c) Digunakan secara masal atau umum

Media lahir dari sebuah revolusi komunikasi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mengacu pada peran sebagai segala sesuatu yang membawa informasi dan menyampaikan kepada penerimanya. Kembang dan daryanto, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a) Penyampaian Materi dapat Beragam

Setiap pembelajaran mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap konsep pembelajaran tertentu.

- b) Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Jelas dan Menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerak dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pembelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

- c) Proses Pembelajaran Menjadi Interaktif

Media dapat membantu pendidik dan peserta didik melakukan komunikasi

dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media seorang pendidik mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Dengan adanya media pendidik dapat mengatur pembelajaran sehingga bukan hanya pendidik yang aktif melainkan peserta didik pun ikut aktif dalam proses belajar mengajar.

d) Efisien Dalam Waktu dan Tenaga

Adanya media pembelajaran akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran menjadi satu kesatuan sehingga dengan adanya media pembelajaran yang sudah dikemas dalam suatu media akan menyampaikan seluruh isi materi yang ingin dicapai sehingga pembelajaran akan lebih efisien dan menghemat waktu.

e) Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Peserta Didik

Media bukan hanya membantu proses pembelajaran menjadi lebih efisien, tetapi membantu peserta didik menyerap materi pembelajaran lebih mendalam dan utuh. Apabila mendengarkan informasi verbal dari guru saja mungkin peserta didik kurang memahami pelajaran secara baik, tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan menyemtu, melihat, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman peserta didik pasti akan lebih baik.

3. Media Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Menurut Mayer dan Moreno (2002) animasi memiliki 3 fitur utama: (1) gambar – animasi merupakan sebuah penggambaran; (2) gerakan–animasi menggambarkan sebuah

pergerakan; (3) simulasi–animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulasi lain. Dengan adanya software-software pembuat animasi seperti Adobe Flash, Adobe Director, Swift 3D, 3D Studio MX, membuat animasi sebagai alat pembelajaran tidak lagi memerlukan keahlian khusus dan biaya tinggi. Namun jika dibandingkan dengan pembuatan media yang hanya menggunakan gambar statis atau teks, tentu saja membuat animasi lebih memakan waktu dan memerlukan ketrampilan tambahan.

Peran animasi dalam pembelajaran selama ini yaitu untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada siswa atas materi yang akan diberikan.

Membuat animasi untuk tujuan pembelajaran tidak sama dengan membuat animasi untuk sekedar hiburan. Dibutuhkan pengetahuan tentang bagaimana sebenarnya informasi yang disajikan lewat ilustrasi dinamis, diproses oleh kognitif otak manusia. Kemampuan memori otak manusia sangat berpengaruh dalam keefektifan penggunaan animasi. Animasi yang tidak baik membanjiri murid dengan informasi atau terlalu jelas dalam menggambarkan konsep. Jika animasi menyajikan terlalu banyak informasi dalam satu frame (ada banyak informasi penting dalam satu frame), dan pergantian ilustrasi terlalu cepat maka siswa akan kesulitan mencerna informasi yang diberikan. Dalam hal ini tidak ada kesinkronan antara banyaknya informasi yang diberikan oleh animasi ke murid dengan banyaknya informasi yang dapat dicerna oleh murid. Sebaliknya, jika

animasi terlalu jelas dalam menggambarkan konsep yang akan dipahami, murid hanya perlu melihat pada animasi tanpa memerlukan usaha belajar.

Animasi yang terlalu jelas juga menyebabkan murid seolah-olah memahami apa yang terjadi, namun belum tentu mereka dapat menjelaskan lagi konsep yang telah dipelajari tanpa melihat ke animasi yang sama. Selain kemampuan memori otak, pengetahuan awal (prior knowledge) mengenai konsep yang akan dijelaskan juga mempengaruhi tingkat keefektifan animasi. Lowe (2003) mengemukakan bahwa pemula yang tidak memiliki pengetahuan awal akan cenderung untuk lebih memperhatikan perubahan animasi yang menarik secara perseptual dibandingkan dengan perubahan yang penting dalam memahami materi. Hasil penelitian tentang efek animasi pada siswa dengan kemampuan spasial yang berbeda menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Koroghlanian dan Klein (2002), Wander dan Muehboeck (2003) menemukan bahwa siswa dengan kemampuan spasial tinggi mendapatkan keuntungan lebih dari animasi dibandingkan dengan siswa dengan kemampuan spasial rendah. Efektifitas animasi dalam pembelajaran tidak hanya berhubungan dengan bagaimana animasi itu diterima dan dikonsepskan, namun juga bagaimana animasi tersebut dirancang.

Menurut Rieber (dalam arsyad, 2007) media animasi berfungsi sebagai:

- 1) Memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
- 2) Meningkatkan motivasi, efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
- 3) Menambah variasi penyajian materi.
- 4) Dapat menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.

- 5) Memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa.
- 6) Memberikan pengalaman yang lebih konkret bagi hal yang mungkin abstrak.
- 7) Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Selain itu media animasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif (Wahyullah Alanmasir, 2016:9).

Kekurangan media animasi yaitu memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa (Wahyullah Alanmasir, 2016:9).

Selain kekurangan dan kelebihan, terdapat manfaatnya menurut Maritis Yatim (2007:178) :

- 1) Penyampaian Materi Pelajaran Yang di Seragamkan

Guru mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat di reduksi dan di sampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis seperti yang di terima teman-temannya.

2) Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat di dengar (audio) dan dapat di lihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap. Media juga dapat menghadirkan “masa lampau ke masa kini”, menyajikan gambar dengan warna-warna yang menarik. Media dapat membangkitkan keingin tahuan siswa, merangsang mereka untuk beraksi terhadap penjelasan guru, membuat mereka terbawa atau ikut sedih, memungkinkan mereka menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak, dan sebagainya. Dengan demikian media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelasnya dan menghindar suasana yang monoton dan membosankan.

3) Proses Belajar Siswa Menjadi Lebih Interaktif

Media harus di rancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa saja. Namun dengan media para guru dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya kelas dominasi guru atau guru yang aktif, tetapi juga siswa yang lebih banyak berperan.

4) Jumlah Waktu Belajar Mengajar Dapat di Kurangi

Seringkali para guru menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk menjelaskan suatu materi. Padahal waktu yang di habiskan tidak perlu sebanyak itu jika mereka memanfaatkan media dengan baik.

5) Kualitas Belajar Siswa Yang di Tingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar-mengajar

lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh. Dengan mendengar gurunya saja, siswa sudah memahami permasalahannya dengan baik. Tetapi, bila pemahaman itu di perkuat dengan dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami melalui media, pemahaman mereka terhadap isi pelajaran pasti akan lebih baik lagi.

4. Penelitian dan Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D). Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa media pembelajaran video. Dalam penelitian pengembangan (R&D) terdapat berbagai macam model pengembangan antara lain: model pengembangan Borg & Gall, model pengembangan Sadiman, model pengembangan ADDIE, model pengembangan Sugiyono, model pengembangan Dick and Carey, model pengembangan 4D, model pengembangan Pustekom Depdiknas, dll. Berikut adalah beberapa model penelitian pengembangan (R&D): Menurut Sugiyono (2015; 409) langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari: 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan data 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain 6) Uji coba produk 7) Revisi produk 8) Uji coba pemakaian 9) Produksi massal.

B. Kajian yang Relevan

Berikut merupakan deskripsi dan perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian dari penulis :

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

NO	Judul/ Tahun/ Universitas	Hasil Penelitian	Perbandingan	
			Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran PJOK Kelas IV SD/MI /2021/ UIN Raden Intan Lampung	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan model pengembangan ADDIE Produk berupa aplikasi interaktif berbasis articulate storyline, dimana didalamnya terdapat materi berupa video maupun gambar, serta kuis yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa Produk memiliki format exe, dan digunakan melalui pc/laptop dengan windows 7,8. 	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan media digital PJOK pada siswa SD kelas 4. 	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan model penelitian DDD-E. Format produk berupa mp4 dan dapat digunakan di gadget maupun pc.
2.	Peningkatan Keterampilan Guling Belakang dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Animasi di SDN 3 Sungapan Kulon Progo / 2021/ UNY	<ol style="list-style-type: none"> Proses pembelajaran meningkat dan lebih variatif. Hasil belajar guling depan siswa SDN 3 Sungapan meningkat, dilihat dari tercapainya KKM. Media animasi memiliki keunggulan yaitu materi kompleks namun disajikan secara sederhana dan menarik, melalui media animasi ini dapat disesuaikan temponya sehingga dapat diperlambat dan memperjelas materi. 	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan media berbasis animasi di SD. Sama-sama mengembangkan materi PJOK SD. 	<ol style="list-style-type: none"> Materi yang disajikan peneliti yaitu permainan bola kasti. Ilustrasi animasi yang dihasilkan berbeda karena sesuai dengan kreatifitas peneliti.
3.	Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES / 2016/UNNES	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan video pembelajaran pada matpel IPA kelas 2 SD. Dinyatakan efektif dan layak diujicobakan secara oleh dosen validator UNNES. Penggunaan aplikasi powtoon dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat media ini dalam matpel lain. 	<ol style="list-style-type: none"> Media pembelajaran dalam bentuk video. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran di SD. 	<ol style="list-style-type: none"> Animasi yang digunakan berbeda karena milik peneliti berdasarkan desain ilustrasi peneliti berdasarkan materi.
4.	Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA di SMPN 3 Kecamatan Pangkalan / 2019/ IAIN	<ol style="list-style-type: none"> Produk digital yang dikembangkan yaitu e-book dengan menggunakan aplikasi SIGIL dan membutuhkan laptop untuk menggunakannya. 	<ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. 	<ol style="list-style-type: none"> Produk yang dihasilkan peneliti berupa video animasi dengan mendesain

Bukitinggi	2. Dinyatakan layak oleh validator dengan hasil 84,8% dari ahli bidang informatika dan komputer, serta 89,16 dari ahli materi.	sendiri untuk ilustrasi gambarnya.
5. Media Pembelajaran Mengenai Kosakata Bahasa Jawa Krama Untuk SD Berbasis Animasi Motion Graphic/2021/UNNES	1. Media pembelajaran ini berupa video yang mendukung siswa dalam pembelajaran bahasa jawa.	1. Mengembangkan media pembelajaran berupa video. 1. Perbedaan pada pemilihan materi yang dikembangkan.

C. Kerangka Pikir

Tujuan dari dibuatnya kerangka berpikir untuk mempermudah pembaca dalam memahami alur pemikiran dalam penelitian dan pengembangan. Adapun kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 2.1



