BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengembangkan potensi individu dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan agar mampu berperan aktif dalam masyarakat dan menghadapi tantangan kehidupan (Setiawan, 2022). Tujuan umum dari pendidikan adalah menciptakan siswa yang tidak hanya cerdas, tetapi juga mengalami transformasi perilaku yang positif dalam aspek intelektual, moral, dan sosial (Sariani, 2021). Pendidikan dijadikan sebagai pedoman kepada manusia untuk terus berkembang melalui pendidikan tanpa batasan usia.

Pendidikan juga dapat dipahami sebagai upaya sadar yang direncanakan untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung proses pembelajaran. Penekanan ini diberikan kepada, peserta didik supaya terus aktif dalam mengembangkan potensi diri, termasuk penguatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang relevan bagi diri peserta didik, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran semakin lama semakin bertambah banyak jenisnya, serta memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Kemajuan teknologi, berbagai jenis media yang sebelumnya terbatas buku teks dan papan tulis kini telah berkembang menjadi berbagai format yang lebih interaktif dan menarik. Pemanfaatan teknologi digital yang semakin canggih, harus didukung oleh aturan

yang memadai sehingga dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja dengan aman dan nyaman (Hidayat & Khotimah, 2021).

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi mendapat dukungan kuat dari peraturan perundang-undangan dalam bidang pendidikan di Indonesia. Permendikbud Nomor 23 Tahun 2020 tentang Standar Penilaian Pendidikan mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dan penilaian untuk meningkatkan mutu pendidikan (Utami, 2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2022 tentang standar proses Pendidikan anak usia dini. Pendidikan dasar dan pendidikan menengah menetapkan bahwa teknologi harus dimasukkan kedalam proses pembelajaran untuk memastikan bahwa pendidikan dapat berlangsung secara efektif dan relevan ditengah perkembangan siswa (Arifudin dkk., 2024).

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan di era digital saat ini, menjadi sangat penting dan strategis. Teknologi telah mengubah paradigma pembelajaran dari yang sebelumnya terbatas pada ruang kelas dan guru sebagai satu-satunya sumber ilmu, menjadi proses yang lebih terbuka, interaktif, dan fleksibel (Zohriah, 2023). Manfaat penggunaan teknologi adalah kebebasan siswa dalam mengakses sumber belajar yang luas dan beragam dari seluruh dunia secara cepat dan mudah melalui internet.

Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada objek fisik seperti buku,

gambar, vidio, atau komputer, tetapi juga mencakup teknologi digital, lingkungan, bahkan manusia yang berperan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa (Maharbid, 2025).

Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung komunikasi antara sumber (guru) dan penerima (siswa), sehingga proses interaksi edukatif dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, dan optimal (Ani Daniyati, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemampuan siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan hasil belajar yang dicapai pun menjadi lebih maksimal.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran, yang tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik, sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman. Media pembelajaran yang kaya visual seperti vidio animasi sangat membantu dalam menjelaskan konsep yang abstrak dan gerakan fisik yang kompleks, seperti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Manfaat penerapan vidio animasi dalam proses pembelajaran bagi siswa yaitu siswa dapat melihat simulasi gerakan olahraga secara jelas dan detail, sehingga memudahkan mereka dalam mempelajari teknik dan prosedur yang benar.

SMK Kristen Pelangi Makale terletak di Kec. Makale Kabupaten Tana Toraja. Sekolah ini memeliki fasilitas pembelajaran yang cukup memadai berupa komputer, laptop, akses internet yang memadai, serta tersedia proyektor. Fasilitas

tersebut dapat mendukung proses pembelajaran jika dimanfaatkan dengan baik. Pada hasil observasi, peneliti menemukan masalah dimana guru melaksanakan proses pembelajaran dikelas dengan metode yang bersifat klasikal. Alangkah baiknya jika pembelajaran tersebut ditunjang dengan memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai sarana untuk mengakses materi pembelajaran di sekolah khususnya pada mata Pelajaran PJOK kelas XI.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di SMK Kristen Pelangi Makale, proses pembelajaran PJOK saat ini masih didominasi oleh sistem pembelajaran tradisional seperti ceramah. Media pembelajaran seperti buku teks dan papan tulis masih sering digunakan di SMK Kristen Pelangi Makale. Pada metode ini, guru bertindak sebagai sumber utama informasi dengan menggunakan bantuan media cetak seperti buka paket yang berisi gambar simulasi. Sementara itu siswa kesulitan memahami materi karna sulit membayangkan sebuah materi tampa melihat langsung bagaimana proses simulasi yang sebenarnya. Pola penggunaan media ini sering kali membatasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Siswa cenderung lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru tampa melihat langsung bagaimana proses simulasi suatu gerakan itu berlangsung.

Penggunaan teknologi sebagai sarana untuk mengakses materi pembelajaran di sekolah khususnya pada mata Pelajaran PJOK kelas XI masi belum di maksimalkan. Media seperti buku teks tidak selalu mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Siswa yang lebih menyukai pembelajaran visual atau kinestetik sehingga memungkinkan siswa mengalami kesulitan kesulitan mengikuti pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi tidak merata.

Metode yang bersifat klasikal seringkali kurang menarik dan kurang efektif dalam menjelaskan teknik gerakan olahraga secara detail, sehingga siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang termotivasi. Siswa juga menghadapi kendala dalam mengulang materi karena keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Buku teks dan gambar statis tidak cukup membantu siswa memahami gerakan olahraga yang bersifat dinamis. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK.

Waktu pembelajaran yang kurang tepat juga menjadi tantangan mendasar di SMK Kristen Pelangi Makale dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Kondisi ini mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran di kelas, dimana waktu yang tersedia sering kali tidak cukup untuk menyampaikan seluruh materi secara mendalam tanpa melakukan praktik langsung.

Keterbatasan waktu juga berdampak pada kemampuan siswa untuk memahami materi yang telah diajarkan, sehingga menyebabkan pemahaman yang kurang dan sulit mengingat kembali informasi dikemudian hari. Mengatasi permasalahan diatas, dapat diperlukan strategi yang inovatif dalam pengelolaan waktu pembelajaran seperti, penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang dapat membantu efisiensi penyampaian materi.

Solusi yang di usulkan peneliti adalah penggunaan vidio animasi berbasis *microlearning* yang menyajikan konten pembelajaran dalam segmen-segmen kecil dan mudah dicerna. Vidio animasi dapat merangkum kosep-konsep yang kompleks menjadi visualisai yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu guru dalam memanfaatkan waktu pembelajaran yang terbatas. *Microlearning*

merupakan salah satu media pembelajaran dalam skala kecil dimana objek pembelajaran dirancang menjadi segmen-segmen kecil melalui berbagai macam format media, sehingga informasi yang tersedia menjadi "*short content*" yang memungkinkan siswa secara cepat memahami materi dan memungkinkan untuk belajar di mana saja dan kapan saja melalui perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi (Maharbid, 2025).

Metode *microlearning* yang menyajikan materi dalam potongan kecil dan fokus sangat cocok untuk meningkatkan daya serap dan motivasi belajar siswa, terutama di era digital saat ini. *microlearning* efektif untuk meningkatkan pemahaman dan retensi materi karena siswa dapat belajar dalam waktu singkat dengan fokus pada satu konsep atau topik tertentu (Munawarah & Kusumawardani, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan dasar pemikiran atas permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa vidio animasi berbasis *microlearning* pada mata pembelajaran PJOK dengan judul "**Pengembangan Vidio Animasi Berbasis *Microlearning* Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas XI Di SMK Kristen Pelangi Makale"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan vidio animasi berbasis *microlearning* pada mata Pelajaran PJOK kelas XI di SMK Kristen Pelangi Makale ?

2. Bagaimana desain pengembangan vidio animasi berbasis *microlearning* pada mata pelajaran PJOK kelas XI di SMK Kristen Pelangi Makale ?
3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan vidio animasi berbasis *microlearning* pada mata pelelajaran PJOK kelas XI di SMK Kristen Pelangi Makale ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan vidio animasi berbasis *microlearning* pada mata Pelajaran PJOK kelas XI di SMK Kristen Pelangi Makale.
2. Mendeskripsikan desain pengembangan vidio animasi berbasis *microlearning* pada mata pelajaran PJOK kelas XI di SMK Kristen Pelangi Makale.
3. Mendeskripsikan tingkat validitas dan kepraktisan vidio animasi berbasis *microlearning* pada mata pelelajaran PJOK kelas XI di SMK Kristen Pelangi Makale.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam berbagai aspek diantaranya:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Khususnya mata pelajaran PJOK dan menambah media pembelajaran serta memberikan sumbangan terhadap perkembangan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran.

2. Manfaat secara Praktis

a. Manfaat untuk Sekolah

Menghadirkan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara signifikan, sejalan dengan visi sekolah dalam mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam pembelajaran guna meningkatkan daya saing dan mutu pendidikan.

b. Manfaat untuk Guru

Membantu guru dalam menyampaikan materi PJOK dengan metode yang lebih menarik, interaktif, dan efektif serta mempermudah guru dalam menjelaskan teknik gerakan olahraga secara visual dan praktis sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

c. Manfaat untuk Siswa

Membantu siswa memahami materi PJOK dengan lebih mudah dan cepat melalui media vidio animasi berbasis *microlearning* serta memudahkan siswa untuk belajar mandiri kapan saja dan di mana saja menggunakan perangkat teknologi yang dimiliki.

d. Manfaat untuk Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan untuk pengembangan media pembelajaran digital yang lebih inovatif dan efektif.