

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan berperan sebagai sarana untuk menggali potensi individu dalam domain pengetahuan dan keterampilan. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berlanjut memicu transformasi dari sistem pendidikan tradisional menjadi pendidikan yang lebih modern dan bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini. Collins dan Halverson (2018) mengemukakan bahwa revolusi digital telah memberikan dampak signifikan pada lembaga pendidikan di Amerika, serta di negara berkembang seperti Indonesia. Hal ini sejalan dengan pandangan Effendi dan Wahidy (2019) yang menganggap pendidikan sebagai proses sosial yang dinamis, mengikuti perubahan zaman. Pendidikan pada era modern dapat diselenggarakan secara fleksibel, tidak terikat pada waktu dan tempat, melainkan dapat melalui jaringan atau penggunaan media tertentu. Perkembangan pendidikan yang mengikuti dinamika zaman ini mendorong terciptanya kreativitas dan inovasi dalam proses belajar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong motivasi belajar, baik dalam lingkup formal maupun informal.

Salah satu langkah modernisasi dalam dunia pendidikan adalah memanfaatkan media pembelajaran. Smaldino dkk. (2011) menekankan bahwa teknologi dan media dapat menjadi alat bagi peserta didik dalam berbagai cara untuk meningkatkan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mendukung berbagai kegiatan yang menunjang minat dan bakat peserta didik, seperti dalam penelitian Triprayogo dkk. (2020) tentang pengembangan media pembelajaran jurus tunggal pencak silat berbasis android yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan teoritis dan praktis dalam pencak silat.

Kegiatan pendidikan di sekolah perlu memenuhi kebutuhan peserta didik yang mencakup pengembangan secara holistik, tidak hanya berfokus pada pengembangan akademik saja. Upaya pemerintah memantik potensi peserta didik dikemukakan oleh Shilviana dan Hamami (2020) bahwa berbagai macam kegiatan di sekolah ada yang bersifat intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Safira Arum Nisa, 2023

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR
PERATURAN BARIS-BERBARIS PESERTA DIDIK DI EKSTRAKURIKULER PASKIBRA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Intrakurikuler dalam proses pembelajaran berhubungan dengan mata pelajaran yang utama, setelah adanya kegiatan intrakurikuler yang dirasa kurang untuk mengembangkan potensi peserta didik diperlukan kegiatan pendamping yaitu kokurikuler dan ekstrakurikuler. Kokurikuler dilakukan pada luar jam pelajaran yang bertujuan agar peserta didik mendalami materi dalam kegiatan intrakurikuler, sedangkan ekstrakurikuler dilaksanakan pada luar jam pelajaran dan di luar untuk membantu mengembangkan potensi dan minat bakat peserta didik.

Bentuk kegiatan ekstrakurikuler yang berada di sekolah, ada berbagai macam. Bersumber dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, kegiatan ekstrakurikuler mencakup beragam bentuk seperti krida, karya ilmiah, latihan bakat, minat, keagamaan, dan bentuk lainnya. Penelitian ini mengangkat salah satu kegiatan ekstrakurikuler, yakni Paskibra. Marliani dkk. (2020) menegaskan bahwa Paskibra menjadi salah satu wadah untuk membentuk karakter yang lebih baik pada peserta didik, yang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional. Paskibra merupakan singkatan dari Pasukan Pengibar Bendera, bertanggung jawab dalam pengibaran atau penurunan bendera merah putih di berbagai lingkungan, termasuk sekolah dan instansi lainnya. Ekstrakurikuler Paskibra bertujuan membentuk peserta didik menjadi individu yang berbudi pekerti tinggi serta memiliki jiwa kepemimpinan yang kuat (Putra, 2018). Selain itu, keberadaan ekstrakurikuler ini penting karena membangun rasa tanggung jawab, memperkenalkan nilai-nilai patriotisme, meningkatkan koordinasi fisik, dan mengembangkan disiplin. Pelatihan Paskibra, selain aspek praktiknya, juga melibatkan pembelajaran teori yang mencakup pemahaman terhadap Peraturan Baris-Berbaris (PBB), Tata Upacara Bendera (TUB), sejarah, makna simbol-simbol nasional, kepemimpinan, disiplin, dan keterampilan komunikasi serta negosiasi.

Peserta didik yang terlibat dalam ekstrakurikuler Paskibra harus menguasai materi Peraturan Baris-Berbaris (PBB), terutama dalam segi teori maupun praktik. Materi PBB menjadi dasar penting dalam kegiatan ini. Penelitian oleh Saylendra dkk. (2020) menyoroti sejumlah faktor yang menghambat kegiatan Paskibra, seperti kesibukan peserta didik dalam bermain, kurangnya dukungan orang tua,

keterbatasan waktu, kurangnya kerja sama antar peserta didik, dan adanya perbedaan pandangan di antara mereka. Metode pembelajaran Paskibra meliputi diskusi, ceramah, dan praktek, yang memerlukan banyak waktu peserta didik. Hal ini membatasi waktu yang tersedia sehingga belajar mandiri menjadi suatu keharusan. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian di 11 SMA di Kota Pontianak oleh Hasanah (2019), yang menunjukkan sejumlah kendala peserta didik dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Paskibra, seperti kurangnya minat dan motivasi, berbenturan dengan jadwal lain, serta kurangnya ketertarikan terhadap materi yang diajarkan oleh pelatih, yang berdampak pada kurangnya pemahaman materi.

Di samping memanfaatkan metode pengajaran, penting juga memanfaatkan perkembangan media pembelajaran untuk mengatasi kelemahan yang ada. Pembelajaran harus mampu membangkitkan semangat dan keterlibatan peserta didik agar mereka menjadi aktif. Oleh karena itu, dengan kemajuan teknologi dalam pendidikan, proses pembelajaran dapat diperkaya melalui berbagai media yang inovatif dan menarik. Menurut Sulistiani dkk. (2021), metode mengajar dan media pembelajaran adalah komponen kunci yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran membantu guru dan peserta didik untuk mencapai kualitas pembelajaran yang lebih baik; penggunaan media ini memperkaya proses pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memengaruhi kualitas pembelajaran karena mampu merangsang berbagai indera peserta didik (Batubara, 2020).

Melalui studi ini, peneliti menciptakan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif. Menurut Surjono (2017), Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah program pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi, menggunakan perangkat komputer, dan lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran secara terpadu dan kolaboratif, di mana pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program. Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran telah diadopsi di lembaga pendidikan, meningkatkan keterlibatan guru dan peserta didik dalam pengalaman belajar yang lebih berarti dengan fokus pada desain yang mempertimbangkan pengguna serta

teori pendidikan (Vicente, 2020). Multimedia interaktif yang dibuat peneliti digunakan untuk mengenalkan materi-materi Paskibra terutama terkait Peraturan Baris-Berbaris.

Peraturan Baris-Berbaris (PBB) memiliki signifikansi besar dalam pendidikan anggota Paskibra. Melalui latihan PBB, peningkatan koordinasi gerak dan pembentukan karakter peserta didik menjadi lebih disiplin dan bertanggung jawab. Firmansyah (2015) menjelaskan bahwa latihan ini bukan hanya soal fisik, tetapi juga membangun karakter tertentu. PBB merupakan aspek penting dalam kegiatan ekstrakurikuler Paskibra yang mengatur pola gerak dan soliditas dalam barisan kelompok, sesuai dengan aturan Peraturan Panglima Tentara Nasional Indonesia Nomor 58 Tahun 2018 tentang Peraturan Baris Berbaris Tentara Nasional Indonesia. Oleh karena itu, gerakan dan nilai-nilai yang tersirat dalam peraturan ini menjadi hal esensial yang perlu dipahami oleh peserta didik yang terlibat dalam ekstrakurikuler Paskibra.

Penggunaan multimedia interaktif dalam ekstrakurikuler Paskibra juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Prihany (2016) dalam karyanya "Analisis dan Pembuatan Media Pembelajaran Paskibraka Kabupaten Gunungkidul". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik untuk mempersiapkan diri mengikuti seleksi Paskibraka di berbagai tingkatan dan meningkatkan minat mereka dalam menjadi calon Paskibraka.

Berdasarkan pada informasi yang disajikan, peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif bernama PASKIBRAKU untuk meningkatkan pemahaman mengenai Paskibra, terutama dalam hal dasar peraturan baris-berbaris, dan kemudian menguji peningkatan hasil terhadap subjek. Oleh karena itu, peneliti menginisiasi penelitian berjudul "Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Peraturan Baris-Berbaris Peserta didik di Ekstrakurikuler Paskibra".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan permasalahan pokok yang diangkat adalah “Apakah penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan

Safira Arum Nisa, 2023

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR
PERATURAN BARIS-BERBARIS PESERTA DIDIK DI EKSTRAKURIKULER PASKIBRA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik di ekstrakurikuler Paskibra?”. Rumusan masalah khususnya sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik terhadap aspek aba-aba di ekstrakurikuler Paskibra?
2. Apakah penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik terhadap aspek gerakan di ekstrakurikuler Paskibra?
3. Apakah penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik terhadap aspek perubahan arah di ekstrakurikuler Paskibra?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian Umum

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik antara sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif.

1.3.2 Tujuan Penelitian Khusus

Tujuan penelitian secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik terhadap aspek aba-aba.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik terhadap aspek gerakan.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik terhadap aspek perubahan arah.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat. Berikut ini adalah manfaat hasil penelitian secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian dan memberikan wawasan dalam keilmuan Paskibra dan melihat pengaruh multimedia interaktif terhadap peningkatan kemampuan dasar peraturan baris-berbaris peserta didik di ekstrakurikuler Paskibra.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik, multimedia interaktif dapat menunjang proses pembelajaran pada materi dasar peraturan baris-berbaris, serta dapat digunakan secara fleksibel di sekolah ketika pembelajaran Paskibra berlangsung atau di rumah ketika peserta didik belajar mandiri untuk berlatih dan mengulas materi.

2. Bagi Pelatih

Bagi pelatih bermanfaat untuk lebih mempunyai variasi dalam metode mengajar menggunakan multimedia interaktif, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti hasil penelitian ini menjadi suatu informasi dan pemahaman lebih dalam terkait multimedia pembelajaran interaktif di ekstrakurikuler Paskibra dan penelitian ini sebagai pemenuhan tugas akhir mahasiswa S1.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi berjudul “Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Peraturan Baris-Berbaris Peserta didik di ekstrakurikuler Paskibra” ini terstruktur dalam lima bab yang berdasarkan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI tahun 2021, sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan: Bab ini memaparkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab 2 Kajian Pustaka: Bab ini berisi teori dan konsep terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian serta terdapat penelitian terdahulu yang mendukung penelitian.

Bab 3 Metode Penelitian: Bab ini berisi alur penelitian yang terdiri atas desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab 4 Temuan dan Pembahasan: Bab ini memaparkan deskripsi hasil penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta menjawab rumusan masalah.

Bab 5 Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi: Bab ini memaparkan simpulan hasil penelitian, Implikasi, dan rekomendasi hasil penelitian yang dapat dimanfaatkan bagi pihak sekolah, pelatih paskibra, dan penelitian selanjutnya.