

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hal senada dinyatakan oleh peneliti Asyhar, (2012:9) pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa sebuah informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antar pendidik dengan peserta didik. Pentingnya pembelajaran sangatlah berpengaruh bagi peserta didik dan pendidik dalam menyampaikan suatu materi dalam pembelajaran. Pembelajaran di masa pandemi *COVID 19* seperti saat ini menyebabkan peserta didik sangat sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, mengingat kurangnya penggunaan media pembelajaran secara optimal khususnya pada mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, tindakan moral dan penalaran, hal ini dinyatakan oleh peneliti Aji, (2016:5) Pentingnya olahraga ini diterapkan di sekolah dilihat dari tujuan pembelajaran PJOK, yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Menurut Tangkua & Rahayu, (2015:2) menyatakan bahwa PJOK merupakan bidang kajian yang luas yang sangat menarik dengan titik berat pada peningkatan pergerakan manusia (*human movement*). Oleh sebab itu seorang pendidik dituntut lebih optimal dalam

mengembangkan media atau alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal.

Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan. Menurut Asyhar (2012:5), yang menyatakan bahwa media adalah suatu sarana atau perangkat yang memiliki fungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Pendidik sadar tanpa bantuan media pembelajaran dimasa pandemi *COVID 19* saat ini maka siswa akan sulit memahami materi yang diberikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut digunakanlah media video pembelajaran dimana media video pembelajaran tersebut merupakan alat bantu dengan memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai upaya untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan berupa bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Menurut peneliti Jampel, (2017:19) mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat atau strategi pembelajaran, yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas atau laboratorium dan bukan untuk menguji teori. Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang masih kurang paham terhadap materi khususnya pada materi olahraga Bola Basket. Menurut Junaidi, (2018:1), Bola basket merupakan cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri lima orang pemain dan masing-masing regu

berusaha memasukkan bola kekeranjang lawan dan berusaha regu lawan memasukkan bola atau membuat skor. Teknik dasar *shooting* bola basket yang akan diajarkan dengan cara yang menarik dan dapat memunculkan semangat belajar peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembantu pengajar untuk menjelaskan materi yang akan diajarkan supaya peserta didik lebih memahami maksud dari materi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran.

Hasil observasi dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran PJOK atas nama I Wayan Setaya, S.Pd., M.Pd. pada tanggal 22 Juli 2019. di SMK Negeri 1 Singaraja, diperoleh informasi bahwa kegiatan proses belajar yang diperoleh peserta didik kelas XI, menunjukkan proses pembelajaran di masa pandemi ini kurang optimal, oleh karena sistem pembelajaran dilakukan secara *daring* yang menyebabkan kurang optimalnya sistem belajar mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan kurang inovatif dan kreatif, dikarenakan guru kurang dalam menggunakan media pembelajaran, kurangnya pemahaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan, menyebabkan peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya kurang baik dan tidak ada diskusi dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menjadi alasan dasar yang bisa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada era pandemi saat ini, penelitian ini juga dapat diperkuat karena adanya hasil dari para penelitian Sokheh, dkk (2017). Hasil validasi media ditinjau dari aspek media pembelajaran adalah sangat baik dengan persentase 96,00%, Validasi media ditinjau dari aspek desain

pembelajaran adalah baik dengan persentase 84,00%. Hasil uji perorangan yang didapatkan dengan persentase 94,67%, sedangkan hasil uji kelompok kecil mendapatkan persentase 89,34%, hasil uji lapangan sangat baik dengan persentase 91,21%. Dari hasil di atas maka dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran dengan model ADDIE materi *passing* bola basket dapat dikatakan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Putri, dkk(2019). Dari hasil penelitian ini dinyatakan efektif dengan nilai persentase kenaikan nilai sebesar 25,45% di SMPN 10 Pontianak, 25,45% di SMPN 24 Pontianak, dan 19,03% kenaikan nilai di SMPN 2 Sungai Raya. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan juga sangat baik dilihat dari hasil angket respon di SMPN 10 Pontianak sebesar 90,76%, di SMPN 24 Pontianak sebesar 87,96%, dan di SMPN 2 Sungai Raya sebesar 84,74%.

Berdasarkan uraian di atas adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang masih kurang memahami materi teknik dasar *shooting* bola basket yang akan disampaikan dengan cara menarik dimana peserta didik bisa lebih semangat belajar untuk menguasai materi pembelajaran tersebut dan dapat menimbulkan motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran aktivitas pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Dengan Model ADDIE Materi Teknik Dasar *shooting* Bola Basket Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pengamatan penelitian dalam, proses pembelajaran PJOK materi teknik dasar *shooting* bola basket kelas XI SMK 1 Singaraja Tahun pelajaran 2020/2021. Didapatkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran inovatif dan kreatif.
2. Kurangnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan.
3. Peserta didik yang kurang antusias mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya kurang baik dan tidak ada diskusi dalam proses pembelajaran.
4. Belum adanya media video pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahanhanya di batasi pada:

1. Analisis (*analysis*)
2. Desain atau perencanaan (*design*)
3. Pengembangan (*development*)

Pada tahapan impementasi dan evaluasi tidak dilaksanakan dikarenakan adanya keterbatasan waktu biaya dan pandemic covid 19

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial

dengan model ADDIE materi Teknik dasar *shooting* bola basket peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021?

2. Bagaimanakah tanggapan para ahli tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dengan model ADDIE materi teknik dasar *shooting* bola basket peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dengan model ADDIE materi teknik dasar *shooting* bola basket peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja.
2. Mendeskripsikan tanggapan para ahli tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dengan model ADDIE materi teknik dasar *shooting* bola basket peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat yang di dapat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah khasanah tentang media video pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran PJOK dengan tehnik *shooting* dalam permainan bola basket. Dapat mempercepat penguasaan tehnik dasar *shooting* bola basket karena media video pembelajaran ini terdiri dari komponen-komponen teks, suara dan tampilan gambar bergerak.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman peneliti mengenai media pembelajaran berbasis video tutorial model ADDIE teknik dasar *shooting* bola basket dan peneliti dapat menerapkan teori-teori yang didapat dalam pelaksanaan penelitian tersebut.

2) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja dalam menyerap materi teknik dasar *shooting* bola basket. Penelitian ini secara tidak langsung memberikan manfaat dan pengalaman yang positif bagi peserta didik, karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial peserta didik termotivasi dan mengikuti pelajaran sehingga memahami mengenai materi pembelajaran.

3) Bagi Guru

Hasil penelitian berupa media pembelajaran berbasis video tutorial ini dapat dijadikan media yang interaktif membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran.

4) Bagi Peneliti lain

Dapat dijadikan referensi untuk para peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian yang sama.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Mengenai penelitian pengembangan ini diuraikan dalam persyaratan kinerja (*performance*). Sedangkan spesifikasi produk pengembangannya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video tutorial ini berdurasi 8 menit
2. Media pembelajaran ini berisikan materi tentang permainan dan teknik dasar *shooting* bola basket.
3. Resolusi yang di gunakan 1080p.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Melihat dari proses pembelajaran peserta didik khususnya pada materi *shooting* dalam permainan bola basket, tentunya sudah mengurangi minat belajar peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Maka dari hal itu pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini untuk mengatasi keterbatasan yang terjadi. Media pembelajaran maupun sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Media video mempunyai peranan penting yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, seperti yang disampaikan oleh peneliti Asyhar, (2012:104), mengatakan bahwa media video merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Adanya hasil dari para penelitian Sokheh, dkk (2017). Hasil validasi media ditinjau dari aspek media pembelajaran adalah sangat baik dengan persentase 96,00%, Validasi media ditinjau dari aspek desain pembelajaran adalah baik dengan persentase 84,00%. Hasil uji perorangan yang didapatkan dengan persentase 94,67%, sedangkan hasil uji kelompok kecil mendapatkan persentase 89,34%, hasil uji lapangan sangat baik dengan persentase

91,21%. Dari hasil di atas maka dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran dengan model ADDIE materi *passing* bola basket dapat dikatakan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan yang digunakan yaitu media pembelajaran teknik dasar *shooting* bola basket dengan video tutorial yaitu:

1. Asumsi Pengembangan.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis video tutorial pembelajaran pada materi teknik dasar *shooting* bola basket di kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai kemampuan masing-masing.

- 1) Media video pembelajaran disusun dalam bentuk video sesuai materi yang ditetapkan pada pembelajaran yaitu materi teknik dasar *shooting* bola basket di kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja.
- 2) Adanya pemahaman di dalam video pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial.

2. Keterbatasan pengembangan

Membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut beberapa batasan proses dalam penelitian ini.

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan hanya di uji coba pada peserta didik kelas XI.
- 2) Produk ini hanya diperuntukan bagi peserta didik SMK Negeri 1 Singaraja
- 3) Penelitian ini hanya sampai pada validasi ahli dan belum di uji cobakan,

dikarenakan masih dalam masa pandemic covid 19.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses, cara, pembuatan untuk menghasilkan suatu produk yang digunakan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga menciptakan suatu kondisi yang merangsang peserta didik untuk belajar dalam memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan,
3. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.
4. Hasil belajar merupakan kemampuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah mereka menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkontribusikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.
5. Kelayakan adalah serangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil validasi ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran serta hasil uji coba produk pada peserta didik yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek tampilan, dan aspek Teknik.