

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya tentang mempersiapkan generasi muda untuk menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global (Fadillah & Widyatuti, 2018). Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan semaksimal mungkin untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang edukatif dari pendidik dan peserta didik yang terarah, untuk mencapai suatu hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan (Pane & Dasopang, 2017). Dalam proses pembelajaran, Peran pendidik sangat penting, karena berfungsi sebagai pembimbing yang menyampaikan dan mentransfer bahan ajar berupa pengetahuan, peserta didik yang berperan sebagai penimba ilmu, dan materi ajar yang disampaikan oleh pendidik merupakan informasi atau pesan yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk dipahami, dihayati, dan diamalkan sebagai bekal untuk menyelesaikan studinya nanti (Abdullah, 2017).

Dalam proses belajar mengajar, pendidik selalu dituntut untuk memberikan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran (Utami, 2020). Bentuk inovasi tersebut dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran (Shalikhah, 2017). Kemajuan teknologi dalam segala bidang mendorong pendidik untuk berkreatifitas dengan teknologi yang ada, termasuk dalam bidang pendidikan olahraga yang masih berfokus pada praktik di lapangan. Media pembelajaran yang selama ini digunakan untuk menyampaikan teori perlu

diimbangi dengan adanya praktik sehingga dapat diterima dengan visual oleh mahasiswa

Menurut Yusup dkk (Saputro & supriyadi, 2017) menyatakan bahwa “Sepak takraw merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang setiap regunya terdiri dari tiga pemain, bola yang digunakan yaitu bola yang terbuat dari rotan atau *plastic(synthetic fibre)* yang dianyam dan permainan ini dilakukan di lapangan berbentuk persegi panjang yang berukuran 13,40 x 6,10 m yang dibagi oleh dua garis dan net (jaring)”. Dalam permainan sepak takraw, pemain tidak boleh menyentuh bola dengan tangan. Untuk dapat bermain sepak takraw dengan baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik. Kemampuan yang sangat penting dan sangat perlu adalah kemampuan dasar bermain sepak takraw yaitu teknik dasar sepak takraw meliputi teknik dasar sepak sila dan sepak badek. Sepak sila adalah teknik menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam yang berguna untuk menerima dan menimang bola, mengumpan dan menyelamatkan serangan lawan. Sedangkan sepak badek adalah teknik menyepak bola dengan kaki bagian luar atau samping luar digunakan untuk menyelamatkan bola dari serangan lawan, menguasai bola (Rinaldo, 2014).

Berdasarkan observasi awal di Prodi Penjaskesrek dimana mahasiswa mendapatkan mata kuliah TP.Pembelajaran Sepak Takraw. Dapat dilihat selama proses pembelajaran yang sudah berlangsung sebelumnya, media pembelajaran yang digunakan pengajar dalam proses pembelajaran hanya berupa powerpoint dalam penyampaian materi dan pengajar memberikan contoh di depan atau di lapangan. Belum adanya media pembelajaran berupa video tutorial untuk

mendukung pembelajaran mata kuliah sepak takraw baik dalam pembelajaran teori maupun praktik sepak takraw, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut masih banyak mahasiswa yang belum memiliki pemahaman yang benar tentang teknik dasar sepak takraw meliputi sepak sila dan sepak badek. Sangat disayangkan jika hal ini terus berlanjut dimana sesungguhnya hasil belajar mahasiswa masih bisa ditingkatkan apabila pembelajaran didukung oleh media pembelajaran berbasis video tutorial. Media pembelajaran berbasis video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditampilkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman mahasiswa tentang suatu materi pembelajaran, sebagai panduan atau bahan pengajaran tambahan untuk sekelompok mahasiswa. Video tutorial/*training* dapat dibuat untuk menjelaskan secara detail/rinci suatu proses tertentu, cara pengerjaan tugas tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya guna memudahkan tugas para trainer/instruktur/guru/dosen/manager. Media pembelajaran berbasis video tutorial ini tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa dan bagi pengajar itu sendiri. selain itu, di zaman sekarang ini, teknologi semakin memudahkan dalam memproduksi video pembelajaran yang lebih efisien dan bervariasi.

Pemilihan Penggunaan media video pembelajaran ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari penelitian sebelumnya, 1) Peneliti M. Sokheh, Wahjoedi, I Gede Suwiwa (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Materi Passing Bola Basket” Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media ditinjau dari aspek isi adalah baik dengan persentase 88,00%. 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 adalah sangat baik dengan persentase 94,67%, hasil uji kelompok kecil adalah baik dengan persentase 89,34%, hasil uji lapangan sangat baik dengan persentase 91,21%. 2) Peneliti Oleh Muhammad Khairul Anam, Aunurrahman, dan Eny Enawaty (2022) yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Materi Gerak Kayang Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) model desain ADDIE, melalui tahap (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 10 Pontianak kelas IX dengan masing-masing 2 orang validator menunjukkan validasi materi memperoleh hasil total keseluruhan 3,85 (sangat baik), validasi media memperoleh hasil total keseluruhan 3,5 (sangat baik) dan validasi desain memperoleh hasil total keseluruhan 3,4 (sangat baik). Kemudian hasil pada uji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji lapangan terhadap produk video tutorial pembelajaran materi gerak kayang menunjukkan hasil “sangat baik”. Adapun hasil uji effect size yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan produk menunjukkan hasil effect size 1,3 berada pada kategori tinggi terhadap efektivitas latihan gerak kayang. 3) Peneliti Mislan, dan Danang Ari Santoso yang berjudul “Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah”. Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Kreativitas seorang pendidik sangat di utamakan dalam keberhasilan pembelajaran. Modifikasi media yang disesuaikan dengan kearifan lokal akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pentingnya media terhadap hasil belajar pjok di sekolah. Hasil analisis

menunjukkan bahwa pentingnya penelitian media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar pjok. Pengembangan media pjok telah dilakukan secara luas di berbagai cabang olahraga. Pengembangan media pembelajaran pjok banyak dilakukan dengan memanfaatkan media interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Kreativitas para pendidik menggunakan konsep kearifan lokal dalam memodifikasi media juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar pjok.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran aktivitas pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Sila dan Sepak Badek Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun Akademik 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran pendukung dalam menyampaikan materi.
2. Kurang aktifnya mahasiswa dalam memperkaya ilmu dengan inisiatif mencari referensi melalui media lain, mengenai pembelajaran teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw sehingga hasil belajarnya kurang maksimal dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran yang kurang aktif dan inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatas masalah pada penelitian ini yang dapat peneliti uraikan yaitu :

1. Penelitian ini hanya terbatas untuk meningkatkan pada proses pembelajaran dalam materi teknik sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw.
2. Produk yang dikembangkan ini adalah teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw berbasis video tutorial.
3. Penelitian ini hanya dilaksanakan secara uji perorangan dan uji kelompok kecil, karena mengingat waktu pembelajaran efektif di prodi Penjaskesrek sudah memasuki libur semester.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancangan pengembangan media video tutorial teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2021/2022 ?
2. Bagaimanakah tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, ahli desain, dan ahli praktisi lapangan terhadap bahan ajar pengembangan media video tutorial teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2021/2022 ?
3. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil materi teknik dasar sepak sila dan sepak badek terhadap video pembelajaran yang dikembangkan ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Terkait dengan rumusan masalah yang tercantum diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk membuat rancangan pengembangan media video tutorial teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2021/2022.
2. Untuk mendeskripsikan bentuk tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, ahli desain, dan ahli praktisi lapangan terhadap bahan ajar pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial.
3. Untuk mendeskripsikan tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil materi teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw terhadap video yang dikembangkan.

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian pengembangan ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan teori tentang produk-produk pembelajaran khususnya berupa bahan ajar pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dan menambah wawasan atau pengetahuan mengenai penggunaan video pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar video tutorial dapat dijadikan landasan melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya media pembelajaran berbasis video tutorial mempermudah mahasiswa dalam penyerapan materi khususnya pada materi teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw dan dapat membangkitkan minat mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam proses pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik media yang dituju.

c. Bagi Pendidik

Hasil penelitian berupa media pembelajaran berbasis video tutorial ini dapat dijadikan media yang interaktif, yang dapat memengaruhi semangat, rasa ingin tahu, dan motivasi peserta didiknya dalam membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi.

d. Bagi Fakultas

Membantu fakultas dalam meningkatkan pemberdayaan kecakapan hidup para peserta didiknya atau mahasiswanya sehingga diharapkan dapat bersaing dalam mencari pekerjaan, serta menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan proses pembelajaran dimasa yang akan datang.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangannya sebagai berikut :

1. Media pembelajaran di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan (teks), gambar bergerak (video), dan audio (suara) dalam memberikan daya tarik sendiri kepada Mahasiswa.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria tentang teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas baik.
3. Media pembelajaran berbasis video yang sudah dibuat dapat diputar saat pembelajaran berlangsung dan pada saat mahasiswa belajar mandiri.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dilihat dari proses pembelajaran Mahasiswa Penjaskesrek khususnya materi teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw yang dalam pelaksanaannya masih melihat teori dan praktek di lapangan, dan tentunya belum ada media pembelajaran berbasis video tutorial untuk menarik minat belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran Tp. Pembelajaran sepak takraw. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video tutorial ini dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan yang terjadi. Pentingnya penelitian pengembangan ini adalah :

1. Produk penelitian dan pengembangan ini berupa media ajar video tutorial pembelajaran pada materi teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw yang dapat dijadikan sumber belajar mandiri bagi

mahasiswa yang mudah dipelajari dan dikembangkan berdasarkan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa.

2. Media video pembelajaran ini nantinya dapat membantu mahasiswa untuk memperdalam isi materi dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw.
3. Produk penelitian yang dikembangkan ini dapat memberikan *alternative* penggunaan media ajar yang valid dan menarik.
4. Media video tutorial pembelajaran ini dapat dijadikan rujukan bagi pengajar dalam mengembangkan media ajar serupa pada pokok bahasan dan mata pelajaran lainnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran aktivitas pengembangan teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw dengan video tutorial yaitu :

1. Media pembelajaran video tutorial dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran khusus pada materi aktivitas pengembangan.
2. Media pembelajaran berbasis video aktivitas pengembangan teknik dasar sepak sila dan sepak badek dalam permainan sepak takraw.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilakukan. Berikut beberapa batasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya di uji coba pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek berdasarkan kondisi yang ada, karena produk ini hanya ditujukan untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek

2. Media pembelajaran ini di kembangkan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa penjaskesrek
3. Media pembelajaran ini hanya dilaksanakan secara uji perorangan dan uji kelompok kecil, karena mengingat waktu pembelajaran efektif di prodi Penjaskesrek sudah memasuki libur semester.

1.10 Definisi Istilah

Sebagai pedoman lebih lanjut, dalam penelitian ini dikemukakan teori-teori yang berkaitan dan sekaligus merupakan pendukung dari masalah yang dibahas. Teori-teori tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah proses, metode, dan tindakan untuk menghasilkan produk yang menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktik pendidikan.
2. Media Pembelajaran adalah segala bentuk dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi guna menciptakan kondisi yang merangsang mahasiswa untuk mempelajari pengetahuan, keterampilan dan sikap baru.
3. Video adalah teknologi yang menangkap, merekam, memproses, menyimpan, memindahkan dan merekonstruksi serangkaian gambar diam dengan menyajikan adegan bergerak secara elektronik.
4. Kelayakan adalah seperangkat tindakan yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek keterampilan, dan aspek teknis, dari hasil validasi ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran, serta hasil uji coba produk dari mahasiswa.