

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sebuah sistem. Sebagai sistem, aktivitas pendidikan terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Semua komponen yang membangun sistem pendidikan, saling berhubungan, saling tergantung, dan saling menentukan satu sama lain. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas pendidikan akan terselenggara dengan baik apabila didukung oleh komponen-komponen dimaksud.

Menurut (Manalu, Dwiyogo, & Heynoek, 2020) Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dimiliki oleh setiap individu. Aspek yang harus diperhatikan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan salah satunya melalui Proses Belajar Mengajar (PBM). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa akan dapat dicapai melalui proses belajar yang efektif. Upaya untuk melaksanakan pembangunan disektor pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang wajib dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Fungsi pendidikan sebenarnya adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan dapat berjalan lancar, baik secara struktural, maupun secara institusional. Secara struktural menuntut terwujudnya struktur organisasi yang mengatur jalannya proses kependidikan. Secara institusional mengandung implikasi bahwa proses kependidikan yang terjadi dalam struktu

organisasi itu dilembagakan untuk lebih menjamin proses pendidikan itu berjalan secara konsisten dan berkesinambungan mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia yang cenderung ke arah tingkat kemampuan yang optimal (Saat, 2015).

Perkembangan teknologi sekarang ini sudah berkembang sangat maju. Perkembangan saat ini kian membantu meringankan pekerjaan manusia. Perkembangan teknologi era ini sudah meliputi berbagai bidang, yaitu bidang transportasi, informasi, produksi, komunikasi, serta pendidikan. Penciptaan- penciptaan baru dalam disiplin ilmu dan teknologi telah memberikan pengaruh perubahan yang sangat besar dalam bidang pendidikan di dunia ini.

Perkembangan itu, membawa sektor pendidikan kearah yang lebih baik, sehingga muncul berbagai pembaharuan. Salah satunya ialah diciptakannya media pembelajaran. Dengan diciptakannya media pembelajaran maka penyampaian materi pelajaran akan menjadi lebih efektif. Menurut Saroso dalam Dinata (2013:3), perkembangan teknologi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara untuk belajar untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Sadiman (2002: 6 ) mengemukakan bahwa media sebagai segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan pada penerima pesan.

Pada observasi awal belum ada media pembelajaran berbasis video yang menunjang pembelajaran mata kuliah pilihan teknik praktek pembelajaran permainan sepak takraw, pengajar memberikan teori dan teknik dasar sepak cungkil dalam permainan sepak takraw di dalam ruangan dan pengajar mencontohkan di depan atau di lapangan, masih banyak mahasiswa belu begitu memahami dan belum ada media pembelajaran tentang teknik dasar sepak cungkil dalam permainan sepak takraw untuk

membantu dalam proses pembelajaran, sangat disayangkan jika hal ini terus berlanjut dimana sesungguhnya hasil belajar mahasiswa masih bisa ditingkatkan apabila pembelajaran didukung oleh media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw. Dengan begitu mahasiswa dapat menyerap materi pembelajaran. Selain itu juga media dapat digunakan diluar jam perkuliahan karena keterbatasan jam perkuliahan. salah satu pemanfaatan media pembelajaran ini agar mahasiswa mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Sampai saat ini belum ada media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw.

Menurut (Pardosi, 2020) kemampuan dasar bermain sepak takraw, tanpa kemampuan dasar seseorang tidak akan bisa bermain dan juga mengembangkan permainan sepak takraw (Darwis dan Basa, 1992:15).

Menurut (Hanif,2015) dalam bukunya yang berjudul “Kepelatihan Dasar Sepak takraw” menjelaskan pengertian permainan Sepak takraw bahwa:“Sepaktakraw merupakan perpaduan atau pengembangan tigamacampermainan yaitu sepakbola, bola voli dan bulu tangkis. Dikatakan sama dengan sepakbola karena permainan itu dimainkan dengan menggunakan kaki dan anggota badan yang lain kecuali tangan, dikatakan bola voli karena ada teknik umpan, blok, dan smash, dan dikatakan bulu tangkis karena ukuran lapangan dan net sama dengan bulu tangkis Achmad Sofyan Hanif, “Kepelatihan Dasar Sepak takraw”, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015)

Sepak cangkil adalah sepakan atau menyepak bola dengan menggunakan punggung kaki atau ujung kaki yang digunakan untuk mengambil dan menyelamatkan bola yang jauh dari jangkauan dan arah datang bola lebih reda.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Cungkil Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun 2022/2023.*

## **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 cingkil dalam permainan sepak takraw sehingga hasil belajarnya kurang maksimal dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran yang kurang inovatif dan kreatif, karena pendidik kurang menggunakan media dalam proses mengajar dalam menerapkan teknik dasar sepak cingkil dalam permainan sepak takraw.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

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

1. Subjek peneliti pada penelitian ini terbatas untuk mahasiswa prodi penjaskesrek.
2. Penelitian ini hanya terbatas untuk meningkatkan pada proses pembelajaran dalam materi teknik dasar sepak cingkil dalam permainan



sepak takraw.

3. Produk yang dikembangkan ini adalah media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimanakah rancang bangun media video pada materi teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek?
2. Bagaimanakah kelayakan terhadap vidio tutorial teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw.?
3. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan ,uji coba kelompok kecil,uji coba kelompok besar materi teknik dasar sepak cangkil terhadap vidio pembelajaran yang di kembangkan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk rancang bangun media pembelajaran berbasis video teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan terhadap vidio tutorial teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw.
3. Untuk mendeskripsikan tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar

materi teknik dasar sepak cangkil dalam permainan sepak takraw terhadap video yang dikembangkan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat hasil penelitian 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 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.

#### **b. Bagi Guru**

Dapat di gunakan sebagai acuan dalam penerapan proses pembelajaran dengan bantuan video tutorial dan sebagai pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran.

c. 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 cangkil 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 cangkil 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 di kembangkan 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 cangkil 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 cangkil 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 cangkil 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 cangkil 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.

#### **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.

