

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya pengertian pendidikan (Arsyad, 2017) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Menurut (Pasanea et al., 2015) mengatakan, “Pendidikan adalah upaya membantu jiwa dan raga peserta didik berpindah dari fitrahnya menuju peradaban manusia yang lebih baik, sebagai contoh nasehat atau petunjuk agar anak didik lebih baik, jangan tidak membuat kegaduhan agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui apa itu badan yang bersih, pakaian yang rapi, menghormati yang tua dan menyayangi yang muda, serta saling menyayangi, itulah beberapa contoh memanusikan proses pendidikan.” Adapun pengertian lainnya, Artinya, pendidikan adalah suatu proses yang tidak pernah berakhir dan tidak pernah berakhir sehingga berpedoman pada nilai-nilai budaya dan pancasila dapat membuahkan hasil yang berkelanjutan yang dapat ditunjukkan kepada generasi umat manusia yang akan datang.

Pembelajaran adalah merupakan proses interaksi antar komponen, dan komponen pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu: pendidik, bahan ajar dan peserta didik. Pada dasarnya setiap proses pembelajaran yang berlangsung dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Peranan

pendidik sangat penting, karena tidak hanya menjadi pemandu dan transmisi bahan ajar berupa ilmu pengetahuan, tetapi juga peserta didik penerima ilmu, dan bahan ajar yang disampaikan oleh pendidik adalah informasi. pesan-pesan yang harus dipelajari, dipahami dan dihayati oleh mahasiswa dan dipraktikkan, sebagai persiapan untuk penyelesaian studi mereka nanti, memungkinkan mahasiswa untuk secara efektif dan efisien mengoptimalkan potensi kognitif, sosial, dan emosional mereka untuk mencapai perubahan perilaku yang diinginkan. (Abdullah, 2017).

Menurut (Miftah, 2013) terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran, yaitu:

1. Teks. Teks merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
2. Media audio. Media audio membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya.
3. Media visual. Media visual merupakan media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya.
4. Media proyeksi gerak. Media proyeksi gerak yang termasuk di dalamnya yaitu film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).

5. Benda-benda tiruan/miniatur. Yang termasuk benda-benda tiruan/miniature yaitu benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
6. Manusia. Media manusia mencakup guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

Dalam proses pembelajaran seorang guru harus bisa memanfaatkan segala media pembelajaran, sarana dan prasarana yang disediakan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga bisa meningkatkan kehadiran dan hasil belajar mahasiswa.

Peneliti telah melakukan observasi awal pada mahasiswa penjas kesrek dalam praktik sepak takraw selama proses pembelajaran praktikum yang sudah berlangsung, peneliti menemukan mahasiswa yang praktikum masih menjadikan pengajar sebagai teacher center, bukan mahasiswa yang menjadi student center seperti target pendidikan zaman 4.0. Masih minimnya bahan atau media ajar yang ada seperti video tutorial dari pengajar membuat mahasiswa selaku target praktikum kesulitan dalam mengikuti instruksi sehingga mengganggu proses pembelajaran yang nantinya akan berimbas pada hasil belajar mahasiswa penjas kesrek dalam materi sepak takraw.

Dalam permainan sepak takraw ada yang namanya teknik *smash* kedeng, *Smash* kedeng merupakan teknik *smash* terpenting dalam permainan sepak takraw, untuk dapat melakukan *smash* kedeng dengan baik dan benar harus paham serta menguasai teknik gerakan *smash* kedeng, supaya memperoleh poin yang menentukan kemenangan dalam pertandingan, faktor yang mempengaruhi belum

maksimalnya mahasiswa dalam melakukan teknik dasar *smash* kedeng yaitu a) Belum adanya media pembelajaran berupa video tutorial untuk menunjang pembelajaran teori dan praktek mata kuliah sepak takraw, sehingga selama proses pembelajaran masih banyak mahasiswa yang belum memiliki pemahaman yang baik tentang teknik dasar *smash* kedeng dalam permainan sepak takraw., b) masih banyak mahasiswa tidak mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran teknik dasar *smash* kedeng dalam permainan sepak takraw.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran aktivitas pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Smash Kedeng 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 *smash* kedeng 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. Subjek peneliti pada penelitian ini terbatas untuk mahasiswa Prodi Penjaskesrek.
2. Penelitian ini hanya terbatas untuk meningkatkan pada proses pembelajaran dalam materi teknik *smash* kedeng dalam permainan sepak takraw.
3. Produk yang dikembangkan ini adalah teknik dasar *smash* kedeng dalam permainan sepak takraw berbasis video tutorial.

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 *smash* kedeng dalam permainan sepak takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2022/2023 ?
2. Bagaimanakah tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain terhadap bahan ajar pengembangan media video tutorial teknik dasar *smash* kedeng dalam permainan sepak takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2022/2023 ?
3. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil materi teknik dasar lemparan 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 *smash* kedeng dalam permainan sepak takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2022/2023.
2. Untuk mendeskripsikan bentuk tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain 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 *smash* kedeng 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 untuk produk pembelajaran khususnya berupa bahan ajar yang dikembangkan untuk media pembelajaran berbasis video tutorial, serta menambah wawasan atau pengetahuan tentang pemanfaatan video pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Oleh karena itu, proses pengembangan dan pemanfaatan materi video tutorial dapat dijadikan sebagai dasar inovasi 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 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.

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 terperinci mengenai pengembangan ini diuraikan dalam persyaratan kinerja (*performance*). Sedangkan spesifikasi produk pengembanganya 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 dasar *smash* kedeng 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

Ditinjau dari proses pembelajaran mahasiswa Penjaskesrek khususnya materi teknik dasar *smash* kedeng dalam permainan takraw realisasinya tergantung teori dan praktek di lapangan, tentunya belum ada media pembelajaran terutama berbasis video tutorial untuk menarik minat siswa untuk belajar selama proses pembelajaran Tp pembelajaran sepak takraw. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video tutorial ini dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan yang muncul. Media pembelajaran serta sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran aktivitas pengembangan teknik dasar *smash* kedeng 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 *smash* kedeng 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.

