

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan sangat penting didalam kehidupan manusia, maka dari itu setiap orang berhak untuk mendapatkan pendidikan sehingga diharapkan setiap individu bisa terus berkembang. Usaha yang ingin dicapai dari pendidikan adalah untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi diri setiap individu (Alpian & dkk, 2019).

Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan menggali berbagai sumber untuk belajar. Pada kegiatan pembelajaran membutuhkan interaksi dari kedua sisi, siswa sebagai murid dan guru sebagai fasilitator (Rohani, 2019). Untuk meningkatkan kreatifitas dan perhatian mahasiswa pada saat proses pembelajaran guru harus mempunyai media pembelajaran untuk menyampaikan pelajaran. Media pembelajaran merupakan peranan penting dari suatu proses belajar dan mengajar yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan. Selain itu media pembelajaran juga dapat mengatasi kejenuhan pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas maupun lapangan, apabila media pembelajaran dimanfaatkan dengan baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai (Tafonao, 2018).

Pendidik harus mampu memberikan inovasi baru pada saat proses pembelajaran agar mahasiswa lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Pendidik belum banyak yang memanfaatkan media pembelajaran sehingga pada saat proses pembelajaran masih berkesan monoton dan membosankan. Pada era teknologi seperti sekarang ini pendidik harus mulai menggunakan ataupun mengembangkan media pembelajaran.

Seperti menggunakan multimedia, video pembelajaran, *power point*, dan lain-lain. supaya lebih memudahkan pendidik pada saat pembelajaran salah satunya pada pembelajaran olahraga (Nurfadillah & dkk, 2021). Olahraga adalah segala aktivitas yang secara sistematis dan terintegrasi melibatkan pikiran, raga, dan jiwa untuk mendorong, membina, dan mengembangkan potensi fisik, mental, sosial, dan budaya. (Kemenko, 2022). Pada bidang olahraga terdapat banyak cabang olahraga salah satunya yaitu cabang olahraga tenis lapangan.

Tenis lapangan merupakan salah satu permainan bola kecil. Permainan tenis lapangan dimainkan pada lapangan yang berbentuk persegi panjang dan pada pertengahan lapangan terdapat net yang membentang sebagai pembatas bagi pemain. Permainan tenis lapangan bersifat individual satu lawan satu (*single*) dan berkelompok dua lawan dua (*double*). Raket digunakan sebagai alat pemukul dan objek yang di pukul adalah bola tenis. Seiring dengan perkembangan permainan tenis lapangan tidak hanya di gunakan untuk sekedar mencari kebugaran saja namun sekarang permainan tenis lapangan sudah menjadi ajang mencapainya prestasi. Ada beberapa teknik tenis dasar, seperti *groundstroke*, *volley*, *slice* dan *servis*. Pukulan *groundstroke* adalah pukulan yang paling sering digunakan pada

permainan tenis dari *forehand* dan *backhand* setelah bola melewati net dan jatuh di daerah lawan (Gunarto & Adnyana, 2020).

Dalam pembelajaran tenis lapangan, saat proses pembelajaran berlangsung media pembelajaran berupa video tutorial belum tersedia dalam pembelajaran teori maupun praktik pada tenis lapangan. Beberapa faktor yang bisa mempengaruhi kurang maksimalnya mahasiswa pada saat proses pembelajaran. Salah satunya pada pukulan *groundstroke forehand* dan *backhand* yaitu mahasiswa masih banyak yang tidak mengamati apa yang sudah dipaparkan mengenai teknik *groundstroke forehand* dan *backhad* dasar dalam tenis lapangan, kurangnya inisiatif mahasiswa untuk mencari referensi melalui media lain, serta kurang memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada seperti menggunakan media video.

Berdasarkan survey awal menggunakan kuesioner analisis kebutuhan pengembangan sarana pembelajaran berfokus pada mata kuliah yang berbasis video tutorial TP pembelajaran tenis lapangan dari 25 orang responden terdapat 19 orang (76,0%) sangat setuju, 6 orang (24,0%) setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata kuliah TP pembelajaran tenis lapangan dibutuhkan dengan jumlah responden terbanyak yaitu 19 orang (76,0%) sangat setuju.

Salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan objek bergerak adalah media video. Peran video adalah sebagai penyalur informasi dan menggunakan video penyesuaiannya dengan pendengaran dan penglihatan, dengan begitu media video dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Sehingga Media video ini dapat meningkatkan minat mahasiswa, dikarenakan

media video dapat memberikan informasi dan menunjukkan proses, isi materi dan keterampilan pada saat belajar (Yuanta, 2020). Media video memiliki kelebihan seperti dapat mendokumentasikan kejadian aktual dan dikemas dalam bentuk video sehingga mahasiswa dapat mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan bersama-sama (Parida & dkk, 2018).

Hal ini dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Komang Ayu Laksmi Saputri, I Gede Suwiwa, dimana menunjukkan hasil penelitian bahwa validasi bahan ajar yang ditinjau dari hasil penilaian oleh ahli konten pembelajaran menunjukkan persentase 85,71% dengan kualifikasi baik. Penilaian oleh ahli media pembelajaran menunjukkan persentase 91,25% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian ahli desain pembelajaran menunjukkan skor 94,44% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba individu menunjukkan persentase 96,66% dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase sebesar 93.16 dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok besar menunjukkan persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik (Laksmi Ayu & Suwiwa, 2022).

Penelitian dilakukan oleh I Wayan Yoga Aryanata¹, I Nyoman Jampel, Luh Putu Putrini Mahadewi, media pembelajaran yang dikembangkan dengan validasi hasil review penilaian ahli isi sebesar 94%, hasil review ahli desain pembelajaran sebesar 92%, hasil review dari ahli media sebesar 80%, hasil uji perorangan sebesar 96,6%, hasil uji kelompok kecil 85,1%, hasil uji lapangan 94,1%. Dengan hasil validasi tersebut maka Media Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Bola Voli Pada Pelajaran Penjaskes layak digunakan untuk membantu pada proses pembelajaran (Aryanata & dkk, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Afrizal & dkk, 2022) penggunaan media pembelajaran video tutorial berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar passing bawah siswa putri kelas VI SD Negeri 16 Banda Aceh dan hasilnya meningkat secara signifikan, dengan persentase peningkatan sebesar 43,73%.

Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran menggunakan observasi dengan nilai persentase rata-rata sebesar 84,61% berada pada kategori “Sangat Baik”; minat belajar siswa menggunakan angket dengan nilai persentase sebesar 84,69% berada pada kategori “Sangat Berminat” pada kelas eksperimen dan persentase sebesar 50,17% berada pada kategori “Kurang Berminat” pada kelas kontrol.; dan penggunaan media video pembelajaran efektif terhadap minat belajar siswa dibuktikan dengan membandingkan hasil uji signifikan dengan hasilnya yaitu sebesar $0.000 < 0.05$, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima atau disetujui kebenarannya yaitu penggunaan media video pembelajaran efektif terhadap minat belajar siswa pada materi pemanasan global di kelas XI SMA Negeri 1 Angkola Selatan (Siregar & dkk, 2021).

Berdasarkan uraian di atas sehingga peneliti tertarik meneliti mengenai media pembelajaran aktivitas pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar *Groundstroke Forehand* dan *Backhand* Dalam Permainan Tenis Lapangan Pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun Akademik 2022/2023”

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan penulis dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Kurangnya pendukung media pembelajaran pada saat penyampaian materi.
2. Kurang menggunakan media pembelajaran khususnya berbasis video tutorial, sehingga pembelajaran menjadi kurang aktif dan inovatif.
3. Mahasiswa kurang antusias dalam mengikuti proses perkuliahan, dan kurangnya inisiatif mencari referensi melalui media lain yang berhubungan dengan teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand*.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yang dapat diuraikan penulis sebagai berikut :

1. Pada penelitian terbatas ini mahasiswa prodi penjaskesrek menjadi subjek penelitian.
2. Produk yang dikembangkan adalah teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* berbasis video tutorial.
3. Peneliti terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* berbasis video tutorial.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2022/2023?
2. Bagaimana tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli praktisi lapangan pengembangan media video tutorial teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* terhadap video pembelajaran?
3. Bagaimana tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* terhadap video pembelajaran yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang dijelaskan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk membuat dan mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2022/2023.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran pengembangan media video tutorial teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* terhadap video pembelajaran.

3. Untuk mendeskripsikan tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* terhadap video pembelajaran yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian pengembangan ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan peneliti dapat memberikan landasan teori mengenai produk media pembelajaran khususnya pada bahan ajar pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk memperluas pengetahuan dan menambah wawasan mengenai penggunaan video tutorial pembelajaran dalam pendidikan jasmanani kesehatan dan rekreasi. Sehingga pada saat proses pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar video tutorial ini dapat dijadikan landasan untuk inovasi baru pada saat proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memotivasi peneliti agar bisa mengembangkan dan memberikan inovasi mengenai pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga sesuai dengan karakteristik media yang dituju.

b. Mahasiswa

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial pada saat pelaksanaan pembelajaran akan mempengaruhi semangat, rasa

ingin tahu dan mahasiswa akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran serta memahami materi pembelajaran.

c. Bagi Pendidik

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

1.7 Spesifik Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial. Sedangkan spesifikasi produk pengembangannya diuraikan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis video tutorial didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan (teks), gambar bergerak (video), dan audio (suara) dalam memberikan daya tarik sendiri kepada mahasiswa.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan agar memenuhi kriteria dengan berisikan materi tentang teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* dalam tenis lapangan. Didalamnya terdapat pengertian hingga cara melakukan teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* dalam permainan tenis lapangan.
3. Diharapkan mahasiswa bisa belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video pada saat jam pelajaran kosong.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dilihat dari proses pembelajaran khususnya pada mahasiswa Penjaskesrek materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* dalam permainan tenis lapangan. Dimana dalam pelaksanaannya masih melihat teori dan praktek dilapangan, belum menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk menarik minat belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran T.P pembelajaran tenis lapangan. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video tutorial ini dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan jam belajar di kampus, untuk menarik minat belajar serta bisa dijadikan referensi belajar oleh mahasiswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* dalam permainan tenis lapangan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis video tutorial dapat membantu mahasiswa pada saat proses pembelajaran. Lebih khusus pada materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* dalam permainan tenis lapangan pada aktivitas pengembangan.
2. Media pembelajaran berbasis video tutorial aktivitas pengembangan teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* dalam permainan tenis lapangan sehingga memudahkan mahasiswa untuk belajar.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilakukan. dalam penelitian ini ada beberapa batasan pengembangan sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa prodi penjaskesrek.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan akan diuji cobakan pada mahasiswa prodi penjaskesrek, karena sasaran penelitian ini adalah mahasiswa prodi penjaskesrek.

1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini menggunakan teori-teori yang berkaitan sehingga untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan pada penelitian ini, sehingga diperlukan batasan-batasan istilah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan peranan penting dari suatu proses belajar dan mengajar, digunakan untuk menyampaikan informasi ataupun materi pembelajaran guna menciptakan kondisi yang merangsang mahasiswa untuk belajar dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik.
2. Pengembangan merupakan suatu proses tindakan untuk menghasilkan produk agar tidak ada kesenjangan antara penelitian dan praktik pendidikan.
3. Video tutorial merupakan gambar hidup yang dikemas dan menyajikan informasi dari seorang ahli atau tutor kepada sekelompok orang sehingga membantu untuk menambah pengetahuan.

4. Kelayakan merupakan hasil validasi dari ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan praktisi lapangan, serta hasil uji coba produk pada mahasiswa meliputi aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek tampilan, dan aspek teknis.

