

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perguruan tinggi sebagai salah satu institusi pendidikan, menjadi sarana pendidikan yang penting dalam proses transfer nilai dan pengetahuan yang berlangsung antara pendidik yakni dosen dan mahasiswa sebagai peserta didik, sehingga dari proses tersebut diharapkan akan mampu mencetak pribadi-pribadi yang unggul serta mampu memberikan kontribusi yang signifikan demi kemajuan bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga yaitu dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, baik secara material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu wadah pengembangan potensi yang dimiliki mahasiswa.

Upaya yang dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi. Dalam hal ini, diperlukan tenaga pendidik yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik yang dapat disukai oleh peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, agar peserta didik dapat mengalami pembelajaran baru dalam rangka tujuan proses pembelajaran, pendidik harus senantiasa memperkenalkan inovasi-inovasi baru ke dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini sangat penting untuk membuat belajar

menjadi menyenangkan dan menarik. Bentuk inovasi tersebut dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat memicu minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Media pembelajaran seperti powerpoint, video pembelajaran, multimedia interaktif, dan lain-lain. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar pendidik masih konvensional yaitu metode ceramah. Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi dengan kurikulum merdeka yang digunakan saat ini, hal ini sangat disayangkan mengingat di era teknologi informasi banyak software dan hardware yang dapat diterapkan sebagai sarana pengembangan dan media pembelajaran. Hal ini juga terjadi pada pembelajaran sepak takraw. Metode pembelajaran yang dapat digunakan media pendukung seperti media audio, video, dan audiovisual.

Permainan Sepak Takraw sebagai permainan yang didominasi oleh kaki yang memainkan bola takraw di atas lapangan bulu tangkis dan dipertandingkan antara dua regu yang saling berhadapan dengan jumlah pemain masing-masing 3 (tiga) orang. Pada awalnya olahraga sepak takraw ini, pada zaman dahulu dimainkan oleh para bangsawan di Sulawesi selatan yang dimainkan oleh 6-9 orang secara melingkar di suatu tempat terbuka, sebagai hiburan pengisi waktu senggang. (sofyan, 2015;11) dan bola yang digunakan terbuat dari anyaman rotan atau bahan plastic (*synthetic fibre*) yang dianyam bunder. Bola hanya boleh menyentuh atau dimainkan oleh bagian tubuh seperti kaki, pada dada, bahu, dan

kepala. Permainan sepak takraw diawali dengan sepak mula/*service* yang dilakukan oleh seorang tekong. Sedangkan tujuan dari setiap pemain adalah memantulkan atau mengembalikan bola kelapangan lawan dengan menggunakan kaki, kepala, atau badan asal dalam keadaan memantul di bagian tubuh kecuali dengan tangan. Untuk mengembalikan bola ke lapangan lawan, setiap regu berhak menyentuh bola sebanyak tiga kali dan bola ketiga sudah harus menuju ke arah lapangan lawan.

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 *smash* lurus. Berdasarkan observasi awal dapat dilihat dari Mahasiswa Prodi Penjaskesrek dalam mendapatkan mata kuliah permainan sepak takraw. Pada Teknik Praktek Pembelajaran Sepak Takraw, mahasiswa telah mengenal dan mempelajari teknik dasar permainan sepak takraw. Namun pada pelaksanaannya masih ada beberapa mahasiswa yang belum maksimal melakukan teknik dasar sepak takraw dengan baik dan benar, salah satunya adalah teknik *smash* materi *smash* lurus. Dikarenakan 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 *smash* lurus sehingga dalam proses pembelajaran tersebut masih banyak mahasiswa yang belum menguasai keterampilan dan pemahaman yang benar terkait teknik dasar permainan sepak takraw yang meliputi *smash* lurus. Sangat

disayangkan jika hal ini terus berlanjut dimana sesungguhnya hasil belajar yang didapatkan mahasiswa masih bisa ditingkatkan apabila pembelajaran yang dilakukan didukung oleh media pembelajaran yang berbasis video tutorial.

Media pembelajaran berbasis video tutorial adalah rangkain 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. Faktor yang mempengaruhi belum maksimalnya mahasiswa dalam melakukan teknik dasar *smash* lurus yaitu a) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung, b) Kurang aktifnya mahasiswa dalam memperkaya ilmu dengan inisiatif mencari referensi melalui media lain, c) Masih banyak mahasiswa tidak mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran teknik dasar *smash* lurus dalam permainan sepak takraw, d) Masih banyak mahasiswa yang tidak mengamati dan mendengarkan penjelasan apa yang sudah dipaparkan tentang teknik dasar *smash* lurus 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* Lurus Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun Akademik 2022/2023”.

### **1.1 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* lurus dalam permainan sepak takraw sehingga hasil belajarnya kurang maksimal dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran yang kurang aktif dan inovatif.

### 1.3 Pembatasan Masalah

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

1. Penelitian ini hanya terbatas untuk meningkatkan pada proses pembelajaran dalam materi teknik dasar *smash* lurus dalam permainan sepak takraw.
2. Subjek peneliti pada penelitian ini terbatas untuk mahasiswa Prodi Penjaskesrek.
3. Produk yang dikembangkan ini adalah teknik dasar *smash* lurus dalam permainan sepak takraw yang berbasis video tutorial.

### 1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah rancangan pengembangan media video tutorial teknik dasar *smash* lurus dalam permainan sepak takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2022/2023?
2. Bagaimanakah tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, ahli desain dan ahli praktisi lapangan terhadap bahan ajar pengembangan media



video tutorial teknik dasar *smash* lurus 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 *smash* lurus terhadap video pembelajaran yang dikembangkan?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk membuat rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *smash* lurus dalam permainan sepak takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2022/2023.
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 *smash* lurus dalam permainan sepak takraw terhadap video tutorial yang dikembangkan.

## 1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang peneliti hasilkan dari 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 program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar berbasis 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 Pendidik

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

### c. Bagi Fakultas

Penelitian ini dapat membantu fakultas dalam meningkatkan 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 khususnya pembelajaran sepak takraw materi teknik dasar *smash* lurus.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk terperinci mengenai pengembangan ini diuraikan dalam persyaratan kinerja (*performance*). Sedangkan 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 *smash* lurus dalam permainan sepak takraw serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas baik.
3. Media pembelajaran berbasis video tutorial yang sudah dibuat dapat diputar saat pembelajaran berlangsung dan pada saat mahasiswa belajar mandiri.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Dilihat dari proses pembelajaran Mahasiswa Prodi Penjaskesrek khususnya materi teknik dasar *smash* lurus dalam permainan sepak takraw yang dalam pelaksanaannya masih melihat teori dan praktek dilapangan, dan belum adanya



media pembelajaran berupa video tutorial untuk mendukung pembelajaran mata kuliah teknik praktik 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 *smash* lurus. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video tutorial ini dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan yang terjadi, 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* lurus dalam permainan sepak takraw dengan berbasis video tutorial yaitu:

1. Media pembelajaran video tutorial dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi aktivitas pengembangan.
2. Media pembelajaran berbasis video tutorial aktivitas pengembangan teknik dasar *smash* lurus 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 lebih 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 isi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan serta hasil uji coba produk dari mahasiswa