

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan Nasional. PJOK merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan dalam suatu jenjang sekolah baik Sekolah Dasar (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS), maupun Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK) Departemen Pendidikan Nasional (2019:1), menyatakan (PJOK) di sekolah merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas PJOK terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. PJOK di sekolah berisi materi-materi yang dapat dikelompokkan menjadi permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, akuatik, pendidikan luar kelas, kesehatan.

Pembelajaran PJOK diperlukan penggunaan media. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018). Untuk mencapai aktivitas jasmani diperlukan upaya guru dalam pembelajaran seperti Model, Metode, Sarana Prasarana dan Media Pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang monoton tentu akan mempengaruhi minat peserta didik dalam menerima pesan atau materi yang disampaikan oleh guru. Untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama di sekolah dasar untuk menarik minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Tulamben pada materi senam lantai khususnya materi loncat harimau menemukan bahwa guru PJOK belum sepenuhnya mampu menyediakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga peserta didik kurang semangat serta tertarik dalam mengikuti pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan masih monoton, sehingga peserta didik menjadi kurang berminat dalam mengikuti proses

pembelajaran, ada beberapa peserta didik masih kurang dalam memahami materi loncat harimau. Berdasarkan hasil survei mengenai media video pembelajaran ada materi loncat harimau didapatkan hasil bahwa 24 orang (24%) peserta didik tertarik dan senang dengan materi loncat harimau dan sisanya 5 orang (5%) tidak tertarik dengan materi loncat harimau. Dari survei tersebut menunjukkan ketertarikan peserta didik kelas VI terhadap media pembelajaran. Loncat Harimau Pada Pembelajaran Senam Lantai Untuk Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 1 Tulamben. Gambaran keadaan tersebut bahwa untuk meningkatkan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, sehingga perlu upaya alternatif yang diperlukan mengacu pada faktor penyebab kurangnya kualitas pembelajaran PJOK. Oleh karena itu peserta didik dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi, dengan mengembangkan sebuah media video pembelajaran pada materi senam lantai loncat harimau yang dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Senam adalah kegiatan utama yang bermanfaat untuk mengembangkan komponen fisik dan kemampuan gerak (*motor ability*). Dengan berbagai kegiatan, anak yang terlibat senam, akan berkembang daya otaknya, kekuatannya, powernya, kelentukannya, koordinasi, kelincahan, serta keseimbangannya. Senam lantai terdiri dari beberapa materi seperti materi senam lantai khususnya loncat harimau. Loncat harimau merupakan salah satu dari berbagai macam gerakan senam lantai. Loncat harimau adalah merupakan

pengembangan dari gerakan guling kedepan, yang dikembangkan dengan gerakan loncat dan melayang diudara jaraknya lebih jauh dan tinggi. Agus Mahendra (2019: 262) menjelaskan bahwa, “loncat harimau merupakan suatu lanjutan gerak dari loncatan ke depan dengan tolakan kedua kaki, pada saat yang sama kedua lengan direntangkan ke depan siap untuk menopang badan yang jatuh “ mendarat” di atas matras, dilanjutkan dengan guling ke depan”.Tidak dapat disangkal bahwa kekhawatiran, sikap ragu-ragu menyebabkan loncatan yang “tanggung- tanggung” menyebabkan anak jatuh dalam sikap yang tidak diinginkan karena bobot badan akan bertambah karena “terlempar” dari suatu jarak dan melalui ketinggian. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah media video pembelajaran yang digunakan agar peserta didik dapat termotivasi dan memahami materi dengan baik. Media video pembelajaran adalah sebuah media yang dapat menyajikan audio visual yang berisi informasi pembelajaran untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran. Sanaky (2018) juga menyebutkan ada beberapa kelebihan pembelajaran berbentuk video, yaitu adapun kelebihanannya: dapat menyajikan objek belajar secara konkrit atau pesan pembelajaran secara realistic, sehingga sangat baik menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau motivasi peserta didik untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan

diskusi personal yang ditayangkan, , menambah daya tahan ingat atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari oleh peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi serta dapat digunakan secara tepat dan bervariasi. Penggunaan video yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar seperti pemilihan penggunaan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari peneliti sebelumnya, diantaranya oleh : 1) Prof. Dr. I Nyoman Kanca, dan I Gede Suwiwa (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Passing Bola Voli” menunjukkan bahwa konten mata pelajaran yang mencapai tingkat persentase 96% berarti video pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Kualitas media 85% ditinjau dari desain pembelajaran berarti video pembelajaran berada pada kategori baik. Dari segi media pembelajaran, kualitas media (termasuk standar 80%) berarti video pembelajaran ini dalam kategori baik. Pada uji coba terpisah untuk kelas X IPS 1 dan X IPS 2 persentase konveksi masing-masing 90,7% dan 92,7% berarti video pembelajaran berada pada kategori sangat baik, untuk uji coba kelompok dengan persentase konveksi 90,22% dan 88,88% mewakili pembelajaran ini. Dalam kategori sangat baik dan baik, persentase uji coba lapangan konveksi sebesar 85,53% menunjukkan bahwa video pembelajaran ini berada pada kategori sangat baik. 2) Prof. Dr. I Wayan Santyasa, dan Dr. I Made Kirna (2016) berjudul “Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam Teori dan Praktek pencak silat” menunjukkan bahwa kelayakan bahan ajar dari segi isi sangat baik, dengan rasio 100%, dan isi media sangat baik, 100%, sangat baik dalam media komputer, sebesar 79,45%, sangat baik dalam

desain pembelajaran, sebesar 87%. Nilai tes individu sangat baik sebesar 94,3%, nilai tes kelompok sangat baik sebesar 91,4%, nilai tes lapangan sangat baik sebesar 94%, dan hasil tes instruktur sangat baik sebesar 90,8%. Hasil uji-t menunjukkan bahwa signifikansi baik yang diperoleh adalah 0,000 lebih kecil dari signifikansi yang ditetapkan 0,05%. 3) I Wayan Kusuma Jaya, dkk (2016) dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Passing Bola Voli” menunjukkan bahwa deskripsi proses pengembangan media video pembelajaran dan kelayakan media video pembelajaran diperoleh berdasarkan data dari angket yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP konversi tingkat pencapaian dengan skala lima. Tinjauan ahli isi/materi mencapai 89% dengan kategori baik, tinjauan ahli desain pembelajaran mencapai 89% dengan kategori baik, tinjauan ahli media pembelajaran mencapai 96% dengan kategori sangat baik, validasi perorangan mencapai 91% dengan kategori sangat baik, validasi kelompok kecil mencapai 93,3% dengan kategori sangat baik, dan validasi kelompok besar mencapai 93% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian di atas, adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran memenuhi kebutuhan peserta didik yang masih kurang paham terhadap materi teknik dasar loncat harimau dalam senam lantai sehingga dengan media yang menarik dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran pada materi aktivitas pengembangan dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Loncat Harimau Pada Pembelajaran Senam Lantai Untuk Peserta Didik Kelas VI SD**

Negeri 1 Tulamben”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan media yang kurang inovatif dan kreatif karena kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi.
2. Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga beberapa siswa kurang memahami materi pembelajaran.
3. Kurangnya media video pembelajaran pendukung dalam menyampaikan materi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya pada pengembangan video pembelajaran pada materi teknik dasar loncat harimau untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media video pembelajaran pada materi loncat harimau dalam senam lantai untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben?

2. Bagaimanakah tanggapan dari ahli isi materi, ahli media pembelajaran, ahli desain media pembelajaran berbasis video pembelajaran untuk materi teknik dasar loncat harimau dalam senam lantai pada peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben?
3. Bagaimanakah uji coba produk video pembelajaran untuk materi teknik dasar loncat harimau dalam senam lantai pada peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pembelajaran media video pembelajaran pada teknik dasar loncat harimau dalam senam lantai pada peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben.
2. Untuk mengetahui tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran terhadap media video pembelajaran teknik dasar loncat harimau dalam senam lantai pada peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben.
3. Untuk mengetahui uji coba produk video pembelajaran untuk materi teknik dasar loncat harimau dalam senam lantai pada peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan atau sumber pembelajaran materi teknik dasar loncat harimau dalam senam lantai dengan menggunakan video tutorial. Sehingga hasil penelitian dapat mendukung kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan efektif dan efisien.

2. Secara Praktis

1) Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi proses pembelajaran dengan menggunakan video tutorial pembelajaran.

2) Bagi guru

Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran sebagai pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran.

3) Bagi sekolah

Diharapkan dapat dijadikan referensi khususnya pada pembelajaran PJOK materi teknik dasar loncat harimau pada senam lantai kelas VI SD Negeri 1 Tulamben.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah penjelasan yang terperinci mengenai persyaratan kinerja (*performance*). Sedangkan spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Media video pembelajaran yang didesain berdasarkan ADDIE model yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, sebagai berikut: a) *analyze* (analisis), b) *design* (desain dan perencanaan), c) *development* (pengembangan), d) *implementation* (implementasi atau eksekusi), e) *evaluation* (evaluasi atau umpan balik). Program yang digunakan yaitu *Adobe Premiere Pro* yang didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar bergerak (video), dan audio (suara). Dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada peserta didik untuk belajar lewat sajian materi secara audio-visual.
2. Video pembelajaran pada materi teknik dasar loncat harimau dalam senam lantai untuk peserta didik kelas VI SD berupa media video pembelajaran yang dikemas secara menarik untuk dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik serta termotivasi dalam belajar mengenai materi teknik dasar loncat harimau dan diharapkan dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran
3. Media pembelajaran Video tutorial pada materi teknik dasar loncat harimau ini dapat diaplikasikan dengan menggunakan komputer atau laptop serta hp android.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini sangat penting dilakukan mengingat proses pembelajaran saat ini melalui teknologi. Agar proses pembelajaran berjalan lancar maka diperlukan media pembelajaran interaktif serta memanfaatkan teknologi juga dengan menggunakan video tutorial. Pengembangan media ini sangat berguna jika media yang di rancang memiliki kualitas baik dalam isinya. Pentingnya penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Produk penelitian serta pengembangan ini berupa media ajar video pembelajaran pada materi senam lantai (loncat harimau) yang dapat dijadikan sumber belajar mandiri yang mudah di pelajari bagi peserta didik dan dikembangkan berdasarkan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.
2. Pada proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena adanya video pembelajaran yang membuat peserta didik tidak bosan, jenuh, dan menjadi lebihaktif dalam proses pembelajaran. Berkembangnya hasil belajar peserta didik dalam proses belajar dikarenakan adanya media video pembelajaran yang digunakan oleh guru.
3. Menambah pengetahuan di bidang teknologi, sehingga wawasan tentang berbagai media semakin luas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran pada materi loncat harimau ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran senam lantai (loncat harimau) dalam video tutorial yaitu:

- 1) Media pembelajaran senam lantai (loncat harimau) ini dapat dijadikan salah satu sumber belajar bagi peserta didik di SD Negeri 1 Tulamben.
- 2) Media pembelajaran video tutorial materi senam lantai (loncat harimau) ini dapat membantu Guru PJOK dalam proses pembelajaran di SD Negeri 1 Tulamben.

2. Keterbatasan pengembangan

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan pengembangan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diperuntukkan pada peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben peserta didik lainnya dengan karakteristik sejenis.
- 2) Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan *Analysis-Design-Development-Implementation - Evaluation (ADDIE)*

1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalah pahaman terdapat istilah-istilah kuni yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses, atau perbuatan untuk menghasilkan produk yang akan digunakan untuk menjembatai antara penelitian dan paktik pendidikan
2. Media Pembelajaran adalah segala bentuk dan seluruh yang dapat digunakan

untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran sehingga menciptakan suatu kondisi yang merangsang peserta didik untuk belajar dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap baru

3. Video adalah teknologi penangkap, perakaman, pengelolaan dan penyimpanan , pemindahan dan perkonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.
4. Kelayakan dalah serangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil layakasi ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desai pembelajaran serta hasil uji coba produk pada peserta didik.

