

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan jasmani yaitu suatu proses pendidikan yang melibatkan kegiatan fisik yang bertujuan menjaga kebugaran jasmani dan mendorong perkembangan motorik, potensi fisik, wawasan, pembentukan karakter, sportifitas, dan membiasakan pola hidup sehat dalam mencapai tujuan pendidikan. Bangun (2016) mendeskripsikan pendidikan jasmani sebagai komponen yang berkelanjutan pada pendidikan yang menyeluruh berperan terhadap kemajuan individu dengan sarana alami kegiatan jasmani. Pendidikan jasmani diartikan sebagai gabungan pengalaman belajar yang diharapkan dan di desain guna mencapai keperluan peserta didik. Pendapat ini dikuatkan dimana pendidikan jasmani umumnya dimaknai pendidikan dengan gabungan kegiatan jasmani, permainan, dan olahraga yang dipilih agar tercapainya tujuan yang dikehendaki (Budi, 2021:4). Pendidikan jasmani mempunyai peranan signifikan yang mewadahi individu siswa agar ikut langsung pada berbagai pengalaman belajar dengan melibatkan fisik, permainan maupun olahraga yang diimplementasikan secara tersistematis (Firmansyah, 2016:155). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah memuat berbagai materi yang ada di kelompokkan ke dalam permainan dan olahraga, kegiatan perkembangan, senam, ritmik, akuatik, pendidikan luar kelas, serta kesehatan.

Selama pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diperlukan penggunaan media saat proses belajar. Media ajar adalah suatu hal yang bisa dipakai dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap peserta didik dan bisa menstimulasi pemikiran, emosional, perhatian, serta kemauan siswa dalam belajar agar terdorongnya proses belajar yang lebih efektif maupun efisien. Muhson (2010:3) Media pembelajaran yaitu perangkat lunak yang dibantu dengan alat untuk menyampaikan suatu informasi atau materi pembelajaran terhadap siswanya. Dalam artiannya, media sedikit beda dengan alat belajar namun kedua hal tersebut menjadi sesuatu yang berkaitan satu sama lainnya sebagai upaya merepresentasikan informasi/materi pendidikan pada siswa. Manfaat media pembelajaran adalah memudahkan siswa serta guru dalam belajar. Berbagai konsep abstrak dapat dimudahkan melalui alat sehingga terbentuk wujud konkret, suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton, segala alat indera mampu mengasumsikan dan ikut serta berinteraksi sehingga keterlibatan indera dapat diaplikasikan secara seimbang karena saling melengkapi (Rohani, 2019:20).

Temuan pada hasil observasi serta wawancara di SD Negeri 1 Tulamben terkait materi aktivitas ritmik terdapat masalah yaitu media yang dipergunakan pada proses pembelajarannya terbatas pada media cetak diantaranya buku dan LKS. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) belum berkompeten menyediakan media ajar yang kreatif dan inovatif, masih menggunakan guru sebagai peraga di depan peserta didik dimana ini menurunkan minatnya dan termotivasi pada proses belajarnya. Melalui hasil survei terkait media video belajar terkait materi aktivitas ritmik di dapatkan

hasil, bahwa 22 (79%) peserta didik tertarik dengan penggunaan media video dan sisanya 6 (21%) peserta didik tidak tertarik dengan penggunaan media video. Berdasarkan survei ini dapat membuktikan keinginan siswa kelas VI pada media video pembelajaran. Dari gambaran ini, diperlukan solusi alternatif untuk mengoptimalkan proses belajar sehingga capaian tujuan belajarnya terjadi lebih maksimum. Dalam mengatasi penyebab kurang berminat dan maksimalnya proses pembelajaran. Maka, guru dan siswa sangat membutuhkan media ajar yang bisa membantu proses aktivitas pembelajaran berdasarkan kebutuhannya. Solusi yang bisa diaplikasikan melalui pengembangan media ajar yang inovatif dan mempergunakan teknologi, yaitu melalui perancangan suatu media video ajar terkait materi aktivitas ritmik yang dapat menarik minat peserta didik.

Senam ritmik adalah sebuah komponen pembelajaran PJOK yang melakukan gerakan-gerakan dengan diiringi ketukan atau musik. Senam ritmik didefinisikan sebagai gerak senam yang dilaksanakan berdasarkan musik, irama, ataupun gerakan bebas yang saling berkaitan antara irama sehingga senam ini berkaitan erat pada tingkat fokus seseorang (Sari et al., 2017:52). Senam ritmik juga mempergunakan prasarana yang digenggam (*hand apparatus*), misalnya bola, pita, gada, simpai ataupun pita. Senam ritmik ataupun berirama ialah pengolahan tubuh yang menggabungkan keterampilan gerak melalui musik yang berguna menguatkan ketahanan tubuh, kekuatan, kelentukan serta kelincahan tubuh (Supriady, 2020:39).

Dalam penelitian ini media belajar yang dimanfaatkan adalah media video pembelajaran, yang digunakan sehingga siswanya berminat dan mampu

menangkap makna materi yang dipelajari secara optimal. Farista & M (2018) Media video pembelajaran ialah sarana yang menampilkan suara maupun gambar yang memuat beberapa materi ajar sehingga dapat membantu dalam menjelaskan dan memahami suatu materi pembelajaran. Media video berguna menjadi media ajar dengan sejumlah fungsi meliputi fungsi atensi, afektif, kognitif, maupun kompensatoris (Yudianto, 2017:234). Hardianti & Asri (2017) menyebutkan kelebihan media video yakni video mampu menyampaikan materi yang bisa diterima secara mudah bagi peserta didik, sangat baik digunakan dalam menjelaskan sebuah proses, tidak terbatas oleh waktu pembelajaran, lebih terlihat nyata, bisa dilihat berulang kali, bisa dijeda, dan memberi kesan lebih bermakna dan berdampak pada perilaku siswa tersebut.

Melalui pengaplikasian media video, peserta didik dipermudah dan diperjelas dalam menguasai materi ajar yang dijelaskan serta dapat digunakan secara tepat dan bervariasi. Penggunaan video yang efisien dalam meningkatkan minat belajar, yaitu penentuan pemakaian media video belajar saat proses belajar mengajar ini ditekankan oleh hasil dari peneliti sebelumnya, yaitu: Hasil penelitian Prasetyo et al., (2021) yang tentang pengembangan video atletik berbasis android pada PJOK di SMP. Hasil temuan ini berbentuk hasil kelayakan ahli materi memperoleh penilaian “80” dimana persentasenya 100% (kriteria Sangat Layak). Selanjutnya pada kelayakan ahli media memperoleh “131” pada persentase yakni 87,33% terkualifikasi Sangat layak. Dalam uji coba lapangan kelas kecil mendapatkan nilai “3.601” yakni 91,10%

dengan kriteria sangat layak. Uji coba lapangan kelompok besar didapatkan persentase 85,79% pada kriteria sangat layak dengan nilai “16.800”.

Sesuai dengan deskripsi di atas, perlu pengembangan media berbasis video pembelajaran untuk mencapai keperluan siswa yang belum paham terhadap materi aktivitas ritmik. Sehingga media video yang menarik mampu membangkitkan motivasi serta keinginan belajar siswa untuk menguasai materi ajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait media pembelajaran dalam materi aktivitas ritmik berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Aktivitas Ritmik Untuk Peserta Didik Kelas VI SD”**.

## 1.2. Identifikasi masalah

Berkaitan dengan latar belakang di atas, identifikasi masalah pada kajian ini, meliputi:

1. Kurang menariknya pembelajaran sebab minim tersedianya media ajar aktivitas ritmik.
2. Peserta didik kurang berminat saat melaksanakan proses belajar-mengajar.
3. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis video pada materi aktivitas ritmik.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Berkaitan dengan masalah yang teridentifikasi, masalah pada pengembangan ini dibatasi agar tidak keluar dari masalah yang sebenarnya dikaji dan berfokus pada pengembangan Video Pembelajaran Aktivitas Ritmik untuk siswa kelas VI SD Negeri 1 Tulamben.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, terdapat rumusan masalah pada kajian ini di antaranya:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan video pembelajaran pada materi aktivitas ritmik untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran aktivitas ritmik untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap video pembelajaran aktivitas ritmik?

#### 1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan masalah di atas, pengembangan video ini tujuannya meliputi:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan video materi aktivitas ritmik untuk siswa kelas VI SD Negeri 1 Tulamben.
2. Untuk mendiskripsikan kelayakan video pembelajaran aktivitas ritmik untuk siswa kelas VI SD N 1 Tulamben.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan video pembelajaran aktivitas ritmik.

## 1.6. Manfaat Pengembangan

### 1. Manfaat teoritis

Hasil dari studi pengembangan ini diharapkan bisa digunakan menjadi referensi belajar Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui penggunaan media video. Di samping itu, penelitian ini dapat mendukung dan menanggulangi masalah pada kegiatan Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sehingga keterampilan peserta didik menangkap materi pengetahuan lebih efisien dan kondusif.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

1. Peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti aktivitas belajar melalui pemanfaatan media video.
2. Mampu memudahkan proses belajar mandiri pada siswa berdasarkan keterampilan serta ketepatan belajar tiap individu siswa.

#### b. Bagi peneliti

1. Sebagai informasi ilmiah mahasiswa mengenai tingkatan penguasaan siswa akan pelaksanaan belajar memakai media video.
2. Menyediakan pengalaman secara langsung serta wawasan terkait penyusunan media ajar berbentuk video khususnya materi aktivitas ritmik.

#### c. Bagi guru

1. Berguna untuk bahan pertimbangan saat menggunakan media video pembelajaran.

2. Dapat mempermudah guru untuk memberi dan menyampaikan materi pembelajaran.
  3. Dapat memudahkan guru dalam memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran.
- d. Bagi sekolah
1. Sebagai bahan referensi khususnya di materi PJOK terutama materi aktivitas ritmik sehingga dapat memberi hasil yang maksimal.
  2. Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran.

### 1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada studi pengembangan ini, produk yang dirancang dan diproduksi yaitu media berbentuk *software*. Berikut sejumlah spesifikasi lainnya mengenai produk sesuai deskripsi berikut:

1. Dalam media pembelajaran ini berisikan materi tentang aktivitas ritmik PJOK pada kelas VI SD. Media pembelajaran berbasis video lebih produktif serta efisien sebab bisa dioperasikan memakai *handphone* ataupun komputer dan bisa diputar berulang-ulang.
2. Produk ini adalah media ajar berbasis video yang dibuat berdasarkan *software Adobe Premiere Pro CS6* di bidang studi PJOK materi aktivitas ritmik kelas VI sekolah dasar.
3. Pada pengembangan video mengajar ini durasi video berkisar 10-20 menit.
4. Kualitas gambar dalam video pengembangan yang digunakan adalah HD.
5. Kapasitas atau besar file video pengembangan ini adalah 700 Mb.



### 1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini diasumsikan mampu memberi manfaat nyata.

Berikut manfaat yang di deskripsikan pada kajian ini, yaitu:

1. Bagi peserta didik, pengimplementasian media ajar berbasis video pada aktivitas belajar mengajar mampu memaksimalkan mutu proses belajar yang tengah terjadi, maka berpengaruh pada peningkatan mutu ajar dan hasil belajar.
2. Produk pengembangan ini mampu merangsang guru dalam menyajikan beragam dari bahan ajar yang terancang logis serta sistematis, sehingga bisa membangkitkan atmosfer kelas yang baik, agar mampu mengembangkan stimulus dalam merangsang untuk siswa saat proses belajar.
3. Bagi peneliti, temuan ini dijadikan pengalaman berharga untuk calon guru yang seterusnya bisa dipakai menjadi panduan guna membuat media ajar yang lebih bervariasi.

### 1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Penelitian ini diharapkan memberi manfaat dengan nyata. Adapun manfaat yang bisa dijelaskan pada studi ini, yakni:
  - a. Media ajar berbasis video belajar PJOK pada materi aktivitas ritmik dapat mendorong siswa agar berpartisipasi pada proses belajar.
  - b. Validator yakni ahli isi, media, dan desain pembelajaran serta praktisi lapangan sehingga mempunyai persepsi sama terkait kriteria mutu

ataupun kelayakan media berbasis video pembelajaran melalui pemakaian *software Adobe Premiere Pro CS6* yang baik.

- c. Sekolah mempunyai prasaran yang bisa mendukung penggunaan media berbasis video pembelajara dengan optimal dalam menunjang proses belajar.

2. Produk media berbasis video ini mempunyai batasan, di antaranya:

- a. Produk akhir media berbasis video pembelajaran ini hanya berbatasan pada materi PJOK materi aktivitas ritmik terhadap siswa kelas VI SD N 1 Tulamben.
- b. Keterbatasan alat yang tidak sebaik studio produksi, sehingga produk media yang dikembangkan belum maksimal.
- c. Program yang dimanfaatkan yaitu *Adobe Premiere Pro CS6*, kesulitan pada perancangan media ini dianimasikan dimana keterbatasannya berada pada pengalaman serta keterampilan dalam pemakaian alat eletronik.
- d. Media ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE.

### 1.10. Definisi Istilah

Guna meminimalisir tersedianya kesalah pahaman pada berbagai definisi kunci yang dipergunakan pada kajian ini, sehingga perlu dilihat akan memberi berbagai batasan istilah, yakni:

1. Pengembangan yaitu proses ataupun berbagai langkah dalam menyusun sebuah produk yang bisa dipakai guna menjembatani pada penelitian dan praktis pendidikannya.

2. Video pembelajaran adalah media ajar yang menyampaikan pesan terhadap siswanya baik berbentuk audio maupun visual yang mencakup materi sehingga memudahkan dalam pembelajaran mandiri tanpa batasan ruang ataupun waktu.
3. Kelayakan yaitu sekumpulan pratinjau yang dihasilkan melalui kelayakan ahli isi, ahli media, ahli desain serta praktisi lapangan.

