

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan semaksimal mungkin untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Teni Nurrita, 2019).

Pembelajaran adalah suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensinya secara kognitif, sosial, dan emosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Pada dasarnya setiap proses pembelajaran yang berlangsung dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antar komponen, dan komponen pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu : pendidik, materi ajar, dan peserta didik. Peran pendidik sangat penting, karena berfungsi sebagai pembimbing yang menyampaikan dan mentransfer bahan ajar berupa pengetahuan, begitu juga dengan peserta didik yang berperan sebagai penimba ilmu, dan materi ajar yang disampaikan oleh pendidik merupakan informasi atau pesan yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk dipahami, dihayati, dan diamalkan sebagai bekal untuk menyelesaikan studinya nanti (Abdullah, 2017).

Dalam proses belajar mengajar, pendidik selalu dituntut untuk memberikan inovasi - inovasi baru agar peserta didik dapat memperoleh

pengalaman baru dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini diperlukan agar proses pembelajaran 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, dll. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar pendidik masih konvensional yaitu metode ceramah. Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi, hal ini sangat disayangkan mengingat di era teknologi. Informasi banyak *software* dan *hardware* yang dapat diterapkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Pada observasi awal dalam praktik pembelajaran sepak takraw selama proses pembelajaran yang sudah berlangsung, pengajar mata kuliah teori dan praktik sepak takraw dalam pengelolaan kelas masih cenderung berpusat pada pengajar sebagai sumber belajar utama (*teacher center*). Pengajar hanya memberikan teori dan keterampilan teknik dasar smash gunting dan smash gulung dalam permainan sepak takraw dan memberikan contoh di depan atau di lapangan. Media berupa video tutorial untuk mendukung pembelajaran mata kuliah sepak takraw baik dalam pembelajaran teori maupun praktik sepak takraw belum tersedia, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut masih banyak mahasiswa yang belum memiliki pemahaman yang benar tentang teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung dalam permainan sepak takraw. Permasalahan-permasalahan

tersebut jika terus berlanjut dapat berimplikasi pada hasil belajar mahasiswa yang belum optimal. Menurut Yusup dkk (Saputro & supriyadi, 2017) menyatakan bahwa “Sepak takraw merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang setiap regunya terdiri dari tiga pemain, bola yang digunakan yaitu bola yang terbuat dari rotan atau plastic(*synthetic fibre*) yang dianyam dan permainan ini dilakukan di lapangan berbentuk persegi panjang yang berukuran 13,40 x 6,10 m yang dibagi oleh dua garis dan net (jaring)”. Dalam permainan sepak takraw, pemain tidak boleh menyentuh bola dengan tangan. 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. Salah satu teknik dasar dari sepak takraw adalah *smash*. *Smash* adalah kemampuan menyepak atau keterampilan menyepak merupakan ibu dari permainan sepak takraw yang dilakukan secara tiba-tiba dan cepat (Rinaldo, 2014). Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran aktivitas pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar *Smash* Gunting dan *smash* Gulung 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. Sulitnya melakukan teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung.

3. Belum adanya media pembelajaran berupa video tutorial untuk mendukung dan membantu 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* gunting dan *smash* gulung.

### 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 membantu pada proses pembelajaran dalam materi teknik *smash* gunting dan *smash* gulung dalam permainan sepak takraw.
3. Produk yang dikembangkan ini adalah teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung 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* gunting dan *smash* gulung 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* gunting dan *smash* gulung dalam permainan sepak takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2022/2023 ?

3. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung 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* gunting dan *smash* gulung 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 vidio tutorial.
3. Untuk mendeskripsikan tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, materi teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung 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 tentang produk- produk pembelajaran khususnya berupa bahan ajar pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dan menambah wawasan atau pengetahuan mengenai penggunaan video pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar 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 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 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 dasar smash gunting dan smash gulung 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.
4. Diharapkan pembelajaran berbasis video tutorial ini dapat membantu proses pembelajaran pada mata kuliah sepak takraw.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran aktivitas pengembangan teknik dasar *smash* gunting dan *smash* gulung 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* gunting dan *smash* gulung 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 membantu proses belajar mahasiswa penjaskesrek.

### 1.9 Daftar 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.

