

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan Pendidikan tersebut. Pendidikan jasmani bukan hanya bertujuan mengembangkan ranah jasmani saja, tetapi juga dapat mengembangkan kesehatan, kebugaran jasmani, kemampuan berpikir secara positif, dan dapat menerapkan bagaimana tata cara hidup yang sehat. serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam dunia pendidikan, peningkatan sumber daya manusia dapat dicapai melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan peserta didik serta psikologis peserta didik. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan dan Menengah.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas PJOK.

Pada dasarnya dan fungsi pendidikan sebenarnya adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan dapat berjalan lancar, baik secara struktural, maupun secara institusional. Secara struktural menuntut terwujudnya struktur organisasi yang mengatur jalannya proses kependidikan. Secara institusional mengandung implikasi bahwa proses kependidikan yang terjadi dalam struktur organisasi itu dilembagakan untuk lebih menjamin proses pendidikan itu berjalan secara konsisten dan berkesinambungan mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia yang cenderung ke arah tingkat kemampuan yang optimal.

Tuntutan pendidikan sekarang dimana peserta didik diminta untuk lebih aktif dan pendidik tidak lagi menjadi sumber belajar satu-satunya, dimana pendidik ditempatkan sebagai fasilitator belajar. Hal tersebut membuat pendidik harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan lebih banyak sumber belajar kepada peserta didik. Kebutuhan akan media pembelajaran tidak dapat dihindari lagi oleh pendidik.

Selain tuntutan media pembelajaran, maka seiring berkembangnya jaman Perkembangan teknologi sekarang ini juga sudah berkembang sangat maju. Perkembangan saat ini kian membantu meringankan pekerjaan manusia. Perkembangan teknologi era ini sudah meliputi berbagai bidang, yaitu bidang transportasi, informasi, produksi, komunikasi, serta pendidikan. Penciptaan- penciptaan baru dalam disiplin ilmu dan teknologi telah memberikan pengaruh perubahan yang sangat besar dalam bidang pendidikan di dunia ini. Perkembangan itu, membawa sektor pendidikan kearah yang lebih baik, sehingga muncul berbagai pembaharuan. Salah satunya ialah diciptakannya media pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan di SMA Negeri 1 Negara yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran, menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran dalam materi permainan bola basket mata pelajaran PJOK.

Dengan diciptakannya media pembelajaran maka penyampaian materi pelajaran akan menjadi lebih efektif. Hal ini senada dengan apa yang di sampaikan, Menurut Saroso dalam Dinata (2013:3), perkembangan teknologi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara untuk belajar untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Sadiman (2002: 6) mengemukakan bahwa media sebagai segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan pada penerima pesan,

Dalam media pembelajaran berbasis video yang menunjang pembelajaran teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket pada peserta didik, dan video tutorial merupakan media proses pembelajaran yang dikemas dalam video dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran, pengajar memberikan teori dan teknik dasar *dribbling* an *shooting* dalam permainan bola basket di dalam ruangan maupun luar ruangan dan pengajar mencontohkan di depan atau di lapangan, masih banyak peserta didik belum begitu

memahami dan belum ada media pembelajaran tentang teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket untuk membantu dalam proses pembelajaran, sangat disayangkan jika hal ini terus berlanjut dimana sesungguhnya hasil belajar peserta didik masih bisa ditingkatkan apabila pembelajaran didukung oleh media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. dengan begitu peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran. karena keterbatasan jam pembelajaran di sekolah, salah satu pemanfaatan media pembelajaran ini agar peserta didik mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Sampai saat ini belum ada media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan baik berupa alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik lainnya yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (peserta didik) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar terjadi dan tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Negara tahun 2022/2023.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa masalah yang ditemui yaitu:

- 1) Kurangnya media pendukung dalam mengatasi masalah yang akan menjadi faktor pemicu pembelajaran yang dilaksanakan kurang lebih mengatur peserta didik agar mencapai tujuan yang diharapkan.
- 2) Pembelajaran yang kurang inovatif dan kreatif karena pendidik kurang menggunakan media dalam proses mengajar dalam menerapkan teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam bola basket.
- 3) Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket sehingga hasil belajarnya kurang baik dalam proses pembelajaran.
- 4) Belum terindikasi sarana video pengajaran untuk mata pelajaran PJOK.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatas masalah pada penelitian ini yang dapat peneliti uraikan, yaitu:

- 1) Subjek peneliti pada penelitian ini terbatas untuk siswa SMA Negeri 1 Negara.
- 2) Subjek peneliti pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik SMA Negeri 1 Negara.
- 3) Hasil yang dikembangkan adalah berbasis video tutorial dalam teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka secara operasional masalah yang di kaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan:

- 1) Bagaimanakah rancangan media video pada materi teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Negara?
- 2) Bagaimanakah tanggapan para ahli terhadap video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* bola basket?
- 3) Bagaimanakah tanggapan peserta didik terhadap video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* bola basket

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan bentuk rancangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Negara
- 2) Mendeskripsikan tanggapan para ahli pada materi teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket terhadap video yang dikembangkan.
- 3) Mendeskripsikan tanggapan peserta didik dalam uji coba pada materi teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket terhadap video yang dikembangkan.

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat di gunakan sebagai sumber pembelajaran di pembelajaranbola basket, tentu di teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dengan menggunakan video tutorial. Selain itu, hasil penelitian ini dapat mendukung dengan demikian kemampuan siswa dalam menyerap ilmu pengetahuan lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran menggunakan media berbasis tutorial video dalam pembelajaran bola basket.

b. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Negara

c. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai acuan dalam penerapan proses pembelajaran dengan bantuan video tutorial dan sebagai pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan refrensi khususnya di pembelajaran PJOK agar dapat memberikan hasil yang maksimal.

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 tulisan (teks), gambar gerak (video), dan audio (suara) dalam memberikan daya tarik sendiri kepada peserta didik.

- 2) Media pembelajaran ini berisikan materi tentang teknik dasar *dribbling* dan *shooting* bola basket.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Melihat dari proses pembelajaran peserta didik khususnya pada materi *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket, tentunya sudah mengurangi minat belajar peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran. maka dari hal itu pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini untuk mengatasi keterbatasan yang terjadi. Media pembelajaran maupun sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan yang digunakan yaitu media pembelajaran teknik dasar *dribbling* dan *shooting* bola basket dengan video tutorial yaitu:

1. Asumsi Pengembangan.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis video tutorial pembelajaran pada materi teknik dasar *dribbling* dan *shooting* bola basket di kelas X SMA Negeri 1 Negara yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai kemampuan masing-masing.

- a) Media video pembelajaran disusun dalam bentuk video sesuai materi yang ditetapkan pada pembelajaran yaitu materi teknik dasar *dribbling* dan *shooting* bola basket di kelas X SMA Negeri 1 Negara.
- b) Adanya pemahaman di dalam video pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial.

2. Keterbatasan pengembangan

Membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut beberapa batasan proses dalam penelitian ini.

- a) Pengembangan Media Video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi yang ada di sekolah, sehingga produk ini hanya di peruntukan bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Negara dan peserta didik lain dengan karakteristik sejenis.

- b) Materi dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa mengembangkan media video pembelajaran.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses, cara, pembuatan untuk menghasilkan suatu produk yang digunakan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga menciptakan suatu kondisi yang merangsang peserta didik untuk belajar dalam memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan,
3. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.
4. Hasil belajar merupakan kemampuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah mereka menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.
5. Kelayakan adalah serangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil validasi ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran serta hasil uji cobaproduk pada peserta didik yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek tampilan, dan aspek teknis.

