

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang serba modern menuntut setiap negara untuk menghasilkan sumber daya manusia dengan kesiapan yang lebih matang dalam segala hal. Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat berpengaruh untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk menghadapi tuntutan zaman. Namun, mendidik anak sejak dini hingga menjadi individu yang berkualitas, dan mempertahankan kualitas tersebut bukan hal yang mudah. Perlu proses yang panjang untuk membentuk individu yang mampu mengikuti alur era digital.

Untuk mewujudkan hal tersebut, tentu individu harus melakukan suatu proses yang disebut belajar. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam suatu lingkungan belajar. Adapun pengertian Pembelajaran Herlina & Suherman (2020) yakni suatu proses jalinan peserta didik dengan pengajar serta sumber menimba ilmu pada sebuah kawasan belajar terdiri dari pengajar serta peserta didik yang saling memberi pesan. Adapun

pendapat yang sama dari Dimiyati & Mudjiono (2006:298) menerangkan pengajaran yakni proses yang mana terselenggara berkat pengajar guna mengajar peserta didik saat belajar bagaimanakah menimba ilmu mendapat serta mengolah wawasan, keahlian serta karakter. Sehingga kata lain pembelajaran merupakan sebuah langkah untuk membantu peserta didik dalam menimba ilmu dengan benar.

Berdasarkan *e-book* yang dikembangkan oleh (Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, & H, 2019) Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serentetan perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karenanya jika salah satu komponen tidak dapat terinteraksi, maka proses dalam pembelajaran akan menghadapi banyak kendala yang dapat merusak pencapaian tujuan pembelajaran

Aktivitas pembelajaran merupakan inti dari Pendidikan di sekolah khususnya pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) Pembelajaran PJOK ialah satu diantaranya pembelajaran yang sangat vital diberikan kepada peserta didik, program pembelajaran PJOK dapat memberikan perhatian terhadap segmen sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kebugaran jasmani mampu mengadaptasi segala beban fisik maupun psikis yang diterima, di mana menjadi salah satu media yang dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran (Rhiskita, Beauty, Rachman, & Tuasikal, 2020). Karena Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) juga merupakan bagian dari sistem (kurikulum) pendidikan secara keseluruhan, maka tidak berlebihan apabila tujuan pendidikan ini juga dapat diwujudkan melalui mata

pelajaran PJOK di sekolah-sekolah. Senada dengan apa yang telah di sampaikan, menurut (Miftachul, 2019) Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan dapat dipahami sebagai proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis guna merangsang perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berpikir, emosional, serta sosial.

Dalam pembelajaran PJOK adapun permainan bola basket sebagai salah mata pelajaran yang dapat dimainkan dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Permainan bola basket adalah sebuah aktivitas fisik yang memberikan banyak manfaat tidak hanya pada kebugaran tubuh, tetapi juga memberikan kebugaran mental serta sosial bahkan banyak sekali keuntungan dalam bermain bola basket khususnya dalam kebugaran fisik. Selain kebugaran fisik permainan bola basket dapat meningkatkan Kecerdasan Kinetik-Jasmani sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh (Sitepu, 2018) menyatakan bahwa Setiap permainan bola basket dituntut untuk mampu melakukan gerakan-gerakan dari memantulkan bola, berjalan atau berlari menggiring bola, hingga melempar bola ke ring. Gerakan tersebut menuntut koordinasi motorik tangan dan kaki peserta didik sehingga ia terlatih mengendalikan gerak tubuhnya dan menangani bola yang sedang dalam pegangannya.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara serta pengamatan yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PJOK atas nama Ida Ayu Ngurah Agung Yuni Kartika, S.Pd. di SMP Raj Yamuna School didapat keterangan bahwasanya aktivitas proses pengajaran yang diperoleh kelas VIII di SMP Raj Yamuna School

masih belum efektif. Di mana aktivitas pada saat menerima pembelajaran teknik dasar *shooting bola basket* masih rendah. Karena terdapat sejumlah elemen yang memengaruhi minimnya aktivitas pengajaran terhadap peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan khususnya pada materi *shooting bola basket* guru kurang inovatif dan kreatif dan masih menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi sehingga, kurangnya pemahaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan, menyebabkan peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya kurang baik. Peran guru sangat diperlukan karena guru seharusnya membuat pembelajaran menarik, kreatif, efektif dan efisien agar dapat menimbulkan minat belajar, kemauan, dan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran sehingga tujuan pendidikan itu sendiri dapat tercapai. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar peserta didik yang kurang efektif bahkan peserta didik sendiri tidak merasa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan guru/pendidik tersebut

Guna meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi *shooting bola basket* di perlukan sebuah media interaktif. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pengertian tersebut menurut (Hasan, 2021) bahwa Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam

proses pembelajaran. Media adalah alat perantara guna meneruskan informasi antara pengantar dan penerima Asyhar (2012:8).

Pada dasarnya keberadaan *blended learning* merupakan suatu respon terhadap keberadaan kemajuan teknologi online. Harapannya dengan adanya penggabungan antara online dengan tatap muka akan saling melengkapi agar mendapatkan pembelajaran yang tepat dengan menggabungkan keunggulan dari masing-masing komponen. Melalui metode tradisional guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran secara interaktif, sedangkan melalui metode online siswa dapat menerima materi secara online tanpa batasan ruang dan waktu.

Blanded learning merupakan salah satu cara pembelajaran yang mengkombinasikan strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, offline dan online. Pembelajaran yang interaktif yang mendekati belajar langsung tatap muka. Bahkan bisa dilakukan ketika guru dan peserta didik-nya terpisah ribuan kilometer di dua benua berbeda. Pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kemauan yang lebih besar dalam berinteraksi antar guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar.

Penerapan sistem pembelajaran model *blanded learning* sampai hingga saat ini masih terus digunakan, karena dinilai masih relevan digunakan dalam proses belajar dan pembelajaran hal ini dikarenakan bahwa *blended learning* dapat meningkatkan kemandirian belajar serta dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Mandiri memiliki arti sebagai usaha sadar yang di lakukan individu untuk membentuk karakter yang tidak bergantung pada bantuan orang lain (Nova and

Widiastuti, 2019). Kemandirian belajar peserta didik yang dimaksud merupakan sikap yang harus dilakukan peserta didik dalam belajar secara mandiri, memiliki inisiatif sendiri sesuai dengan kebutuhan tersebut. Kemandirian belajar ini sangat penting bagi peserta didik karena tumbuh secara alami dalam diri peserta didik itu sendiri. Kemandirian belajar melihat peserta didik inisiatif dalam mengunduh materi di *WhatsApp* ataupun *google classroom*, memberi catatan setelah membaca, dan harapannya jika menemukan kesulitan dapat mencari solusi untuk permasalahan fisika. Berpikir kritis adalah kemampuan seseorang untuk mendisiplinkan dirinya, memonitor dirinya, dan mampu berpikir untuk mengoreksi dirinya sendiri; di mana secara rutin mereka akan mengaplikasikan standar-standar intelektual pada elemen - elemen cara berpikir dengan tujuan untuk membentuk atribut intelektual

Mengacu pemaparan di atas, Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar peserta didik yang kurang efektif bahkan peserta didik sendiri tidak merasa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan guru/pendidik tersebut. Pemanfaatan media video tutorial di harapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang masih kurang paham terhadap materi teknik dasar *shooting* bola basket dengan kemasan yang menarik sehingga bisa memunculkan stimulan belajar peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran.

Brdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Video Tutorial Materi *Shooting* Bola Basket Untuk

Mendukung *Blended learning* Pada Kelas Viii Di Smp Raj Yamuna School Tahun Pelajaran 2022/2023”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka pengamatan penelitian dalam proses pembelajaran berbasis “Pengembangan Video Tutorial Materi *Shooting* Bola Basket Untuk Mendukung *Blended learning* Pada Kelas VIII Di Smp Raj Yamuna School Tahun Pelajaran 2022/2023” Didapatkan beberapa masalah sebagai berikut:

- 1 Kurangnya media pembelajaran inovatif dan kreatif.
- 2 Kurangnya pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan.
- 3
- 4 Peserta didik kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya kurang baik, dilihat dari perolehan nilai hasil belajar peserta didik yang masih di bawah KKM
- 5 Belum adanya media video pembelajaran berbasis video tutorial untuk mata pelajaran PJOK khususnya di SMP Raj Yamuna School Denpasar

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dalam penelitian pengembangan ini agar pengkajian masalahnya mencakup permasalahan utama perlu dilakukan pembatasan masalah agar memperoleh hasil yang optimal. Perlu adanya batasan masalah karena luasnya masalah yang telah

dijabarkan diidentifikasi masalah, maka peneliti membatasi penelitian ini tentang Pengembangan Video Materi *Shooting* Bola Basket Untuk Mendukung *Blended learning* Pada Kelas Viii Di Smp Raj Yamuna School Tahun Pelajaran 2022/2023

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1 Bagaimanakah rancang bangun video tutorial materi *shooting* bola basket untuk mendukung *blended learning* pada VIII Di Smp Raj Yamuna School tahun pelajaran 2022/2023?
- 2 Bagaimanakah validitas menurut para ahli yang terdiri dari ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran, guru mata pelajaran dan peserta didik terkait pengembangan video tutorial materi *shooting* bola basket untuk mendukung *blended learning* pada kelas VIII Di Smp Raj Yamuna School tahun pelajaran 2022/2023?
- 3 Apakah video pembelajaran materi *shooting* bola basket efektif dalam mendukung *blended learning* di kelas VIII SMP Raj Yamuna School pada tahun pelajaran 2022/2023 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka adapun tujuan pengembangan pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun pada video tutorial materi *shooting* bola

basket untuk mendukung *blended learning* pada VIII Di Smp Raj Yamuna School tahun pelajaran 2022/2023

- 2) Untuk mengetahui validitas menurut para terdiri dari ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajara guru mata pelajaran dan peserta didik terkait pengembangan video tutorial materi *shooting* bola basket untuk mendukung *blended learning* pada kelas VIII Di Smp Raj Yamuna School tahun pelajaran 2022/2023
- 3) Untuk mengetahui efektivitas berupa prestasi belajar siswa dalam pengembangan video tutorial materi *shooting* bola basket untuk mendukung *blended learning* pada kelas VIII Di Smp Raj Yamuna School tahun pelajaran 2022/2023

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat yang di dapat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca agar bisa mengembangkan media pembelajaran PJOK berbasis Video tutorial pada materi *shooting* Bola basket yang inovatif dan kreatif untuk membantu proses pembelajaran PJOK

2. Manfaat praktis

1) Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah peserta didik kelas VIII di SMP Raj Yamuna School dalam menyerap materi teknik dasar *shooting* bola basket dan peserta didik mampu belajar secara mandiri, efektif, dan terarah

2) Bagi guru

Hasil penelitian berupa media pembelajaran berbasis Video tutorial ini dapat dijadikan media yang interaktif membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran dan diharapkan mampu menginspirasi guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

3) Bagi Peneliti lain

Dapat dijadikan referensi untuk para peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian yang sama.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut ini adalah spesifikasi terperinci terkait pengembangan media pembelajaran PJOK dengan materi teknik dasar *shooting* bola basket berbasis video tutorial.

1. Tujuan Pembelajaran:

- a. Memahami teknik dasar *shooting* bola basket.
- b. Mengembangkan keterampilan *shooting* yang efektif.
- c. Meningkatkan ketepatan dan konsistensi dalam *shooting* bola basket.
- d. Memahami strategi dan taktik yang terkait dengan *shooting* dalam permainan bola basket.

2. Konten Video Tutorial:

- a. Pengenalan materi *shooting* bola basket.
- b. Penjelasan tentang teknik dasar *shooting* bola basket, termasuk posisi tubuh, penempatan tangan, sudut tembakan, dan gerakan kaki yang benar.

- c. Demonstrasi langkah-langkah teknik *shooting* yang tepat dengan contoh video peragaan.
3. Visualisasi dan Grafis:
 - a. menggunakan animasi dan grafis yang menarik untuk memperjelas konsep dan teknik yang diajarkan.
 - b. Tampilkan diagram atau ilustrasi yang memperlihatkan posisi tubuh yang benar, sudut tembakan yang ideal, dan gerakan kaki yang tepat.
 - c. Serta menampilkan grafik atau animasi yang memperlihatkan lintasan bola saat *shooting* yang benar.
 4. Pendekatan Instruksional:
 - a. Menggunakan gaya pengajaran yang interaktif dan mengundang partisipasi peserta didik
 - b. Ajak peserta didik untuk mengikuti langkah-langkah teknik *shooting* secara langsung.
 - c. menyertakan latihan yang dapat dilakukan oleh peserta setelah menonton video tutorial, untuk menguji pemahaman dan melatih keterampilan *shooting* mereka.
 5. Kualitas Produksi:
 - a. video memiliki kualitas produksi yang baik, dengan visual dan audio yang jelas.
 - b. menggunakan kamera dan mikrofon yang berkualitas untuk menghasilkan video yang terlihat profesional dan mudah diikuti.
 - c. Memastikan pencahayaan yang memadai sehingga gerakan dan teknik dapat terlihat dengan jelas.

6. Rekam dan Edit Video:

- a. Rekam video tutorial dengan sudut pandang yang memungkinkan peserta didik melihat dengan jelas gerakan dan teknik yang diajarkan.
- b. Edit video dengan baik untuk memastikan alur cerita yang jelas dan transisi yang mulus antara segmen-segmen yang berbeda.
- c. Sertakan narasi atau penjelasan suara yang mengiringi video untuk memberikan instruksi dan penjelasan tambahan.

7. Aksesibilitas:

Memastikan video tutorial dapat diakses dengan mudah melalui platform online khususnya dalam goole classroom dan dapat diakses di berbagai perangkat (komputer, tablet, *smartphone*).

Dengan mengikuti spesifikasi ini, diharapkan video tutorial pengembangan media pembelajaran PJOK dengan materi teknik dasar *shooting* bola basket dapat memberikan pemahaman yang baik, meningkatkan keterampilan peserta didik, dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

1.8 Asumsi Dan Keterbatasan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan yang digunakan yaitu media pembelajaran teknik dasar *shooting* Bola basket berbasis Video tutorial yaitu

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran aktivitas pengembangan materi *shooting* Bola basket dengan media pembelajaran

PJOK berbasis Video tutorial pada materi *shooting* Bola basket sebagai berikut:

- 1) Media Pembelajaran PJOK berbasis Video tutorial pada materi *shooting* Bola basket ini menjadi salah satu sumber pembelajaran bagi peserta didik kelas VIII di SMP Raj Yamuna School Denpasar
- 2) Media Pembelajaran PJOK berbasis Video tutorial pada materi *shooting* Bola basket dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan memahami tugas gerak yang disampaikan dalam proses pembelajaran khususnya materi *shooting* Bola basket.
- 3) Media Pembelajaran PJOK berbasis Video tutorial pada materi *shooting* Bola basket ini dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi peserta didik dan media pembelajaran ini dapat diulang – ulang oleh peserta didik.

2. Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis Video tutorial pada materi *shooting* Bola basket yang dilaksanakan. Sebagai berikut:

- 1) Produk pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis Video tutorial ini hanya menyampaikan materi tentang *shooting* bola basket
- 2) Produk akhir dari media pembelajaran PJOK berbasis Video tutorial pada materi *shooting* bola basket ini hanya diperuntukkan kepada peserta didik kelas VIII di SMP Raj Yamuna School Denpasar
- 3) Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan pembelajaran PJOK berbasis Video tutorial pada materi *shooting* bola basket di Raj Yamuna School Denpasar adalah model AM3PU3

1.9 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 metode yang menciptakan sesuatu untuk menghasilkan karya cipta yang digunakan untuk perantara antara peneliti dan praktik pendidikan serta memberikan manfaat kepada objek yang di tuju
2. Media pembelajaran adalah peralatan atau perlengkapan berbentuk gambar, film, buku, video yang digunakan untuk membantu dalam menyampaikan informasi pada proses pembelajaran
3. Video adalah serangkaian gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyajikan sebuah tampilan gerak secara elektronik
4. Video tutorial adalah gambaran rangkaian hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran kepada sekelompok kecil peserta didik.
5. Adobe pro cc adalah sebuah program penyunting video berbasis non-linier dari Adobe Systems.
6. *Blended learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggabungkan, mencampurkan, mengombinasikan sistem pendidikan konvensional dengan sistem pendidikan berbasis digital.
7. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik

dalam kualitas individu, baik dalam bentuk fisik, mental, serta emosional Pada bab ini akan dipaparkan mengenai (1) kajian teori, (2) kajian hasil penelitian yang relevan, (3) kerangka berfikir.

