

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai cara etis dari manusia yang bertujuan untuk mengembangkan bakat seseorang sampai pada batas optimal kemampuan manusia berkembang. Pembelajaran ialah aspek yang memiliki dampak yang sangat penting sepanjang kegiatan seorang. Karena alasan tersebut, setiap orang memiliki hak untuk menerima pendidikan agar setiap individu dapat berkembang secara optimal. Tujuan pendidikan sebenarnya untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan potensi setiap individu. Secara garis besar pendidikan dapat diartikan sebagai Proses pembangunan diri setiap individu dengan tujuan menjalani dan mempertahankan kehidupan (Alpian dkk, 2019:67).

Pembelajaran ialah hubungan yang terbentuk antara peserta didik, pendidik, dan materi pembelajaran dalam konteks atau situasi belajar tertentu. Saat kegiatan pendidikan, interaksi yang dimaksud adalah komunikasi timbal balik antara siswa sebagai anak didik dan pendidik atau sumber belajar menjadi penuntun. Menurut Rohani (2019:1) tujuan terpenting dari pembelajaran adalah terjadinya suatu proses pembelajaran.

Sebagai guru, diharapkan untuk memberikan kemajuan baru selama kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih yakin dan lebih tertarik untuk mengambil bagian dalam pengalaman yang berkembang. Menurut Khoirunnisa (2022:86) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi mutu sekolah, salah satu variabelnya adalah pengajar yang merupakan perencana dan pelaksana pembelajaran. Kebanyakan guru belum menggunakan media pembelajaran secara ideal sehingga pengalaman pendidikan justru terkesan suram yang pada akhirnya menimbulkan pengalaman pendidikan yang melelahkan dan menjemukan bagi siswa. Hal tersebut tentunya menjadi suatu masalah bagi pendidik terutama pada masa teknologisasi yang sedang berlangsung, pendidik diharapkan mulai menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan intuitif untuk membantu pengalaman pendidikan. pendidik hendaknya mulai memanfaatkan atau membuat media pembelajaran, misalnya memanfaatkan audio dan visual, video pembelajaran, power point, dan sebagainya. (Nurfadillah dkk, 2021:374).

Olahraga dapat diartikan sebagai cara atau seni mengolah tubuh. Olahraga adalah segala macam gerak yang melibatkan seluruh diri secara terkoordinasi dan disengaja untuk memberi energi, tiada henti untuk mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial dan kemasyarakatan (Kemenko, 2022). Aktivitas yang diminati oleh berbagai kalangan masyarakat ialah olahraga. Salah satu cabang yang termasuk kedalam bidang olahraga yakni tenis lapangan.

Tenis lapangan yakni satu diantara kategori permainan yang tergolong dalam kategori permainan bola kecil. Olahraga ini dijabarkan sebagai permainan yang dijalankan dengan membutuhkan alat pemukul berupa raket untuk memantulkan atau memukul bola hingga bola tersebut melewati net dan jatuh di area permainan lawan. Tennis lapangan merupakan suatu permainan yang dilaksanakan di lapangan memiliki bentuk geometri yang menyerupai persegi panjang dan tepat di tengah lapangan terdapat jaring yang dibentangkan untuk membatasi wilayah permainan para pemainnya. Dalam permainan tennis lapangan, digunakan raket sebagai alat untuk memukul bola tennis. Permainan tennis lapangan dapat dilakukan secara individu, di mana seorang pemain bersaing satu lawan satu (*single*), atau dalam bentuk permainan berkelompok, di mana dua pemain berpasangan bersaing dengan dua pemain lawan lainnya (*double*). Seiring berkembangnya dunia olahraga, permainan tennis lapangan tidak hanya sekedar permainan dan fasilitas untuk kebugaran semata, namun permainan tennis lapangan saat ini sudah menjadi ajang untuk meraih prestasi. Untuk bermain tennis tentunya pemain harus menguasai beberapa cara penting dalam bermain tennis, salah satu strategi yang harus dikuasai adalah strategi dasar *volley forehand* dan *volley backhand*. Pukulan *volley* yakni pukulan yang digunakan untuk mengobarkan keadaan di sekitar kota sebelum mengenai atau jatuh di medan pertempuran dan biasanya dilakukan di lapangan depan di bagian antara garis wilayah bantuan dan net. (Wibowo dkk, 2019:69).

Selain menjadi permainan atau cabang olahraga yang dikenal oleh masyarakat secara umum, tennis lapangan juga menjadi bagian dari program

pendidikan pada satuan pendidikan perguruan tinggi khususnya pada pendidikan dibidang olahraga. Dalam pengajaran tenis lapangan, manajemen kelas masih kurang beragam dan sering berfokus pada pengajar sebagai sumber utama informasi. Pemanfaatan alat bantu belajar, seperti video tutorial, masih belum digunakan dalam pengajaran aspek teori maupun praktik olahraga tenis lapangan.

Media secara harfiah mempunyai makna suatu rangkaian yang berfungsi sebagai pengantar atau perantara pesan dari orang yang mengirimnya ke orang yang menerimanya (Rohani, 2019:5). Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berisi informasi atau pesan instruksional dan dapat dimanfaatkan dalam rangka proses pembelajaran (Hasan dkk, 2021:4). Menurut (Rahmattullah, 2011:179) Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mencapai target pembelajaran dengan memberikan penjelasan yang terstruktur mengenai materi pelajaran. Media ini juga berfungsi untuk menyampaikan materi secara menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memfasilitasi pengajar dalam mengkomunikasikan materi yang mungkin sulit untuk disampaikan hanya secara lisan. Dengan ini, perantara media bisa mendukung pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan oleh pengajar. Media pembelajaran yang diterapkan seharusnya mampu menggugah minat peserta didik selama aktivitas belajar dan berkontribusi menyumbangkan dorongan yang lebih kuat untuk peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Nurrita, 2018:174). Pendidik tentunya harus mampu mengembangkan serta menyediakan media pembelajaran sebagai media untuk menyampaikn materi dalam proses pembelajaran untuk memacu potensi

kreatif peserta didik dan mendapatkan perhatian mereka selama proses belajar. Di samping itu, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat membantu mengatasi rasa bosan yang mungkin muncul selama proses belajar. Jika media digunakan secara efektif, maka hal ini dapat memastikan pencapaian tujuan pembelajaran (Tafonao, 2018:103).

Berdasarkan survey awal yang diambil dari mahasiswa semester 4B prodi PJKR menggunakan kuisioner analisis kebutuhan terhadap produk yang dikembangkan dilakukan melalui platform *Google Form* diketahui bahwa dari 20 orang responden, sebanyak 75% (15 individu) dari responden memberikan tanggapan sangat setuju, sementara 25% (5 individu) dari responden menyatakan setuju.

Pemilihan penelitian ini dikuatkan oleh peneliti sebelumnya yang dimana peneliti mengungkapkan bahwa Mahasiswa memiliki kemungkinan untuk memanfaatkan video tutorial berbasis media pembelajaran ini sebagai alat dan materi referensi dalam proses pembelajaran, yang akan mempermudah mereka dalam memeriksa, memahami, serta menerapkan konsep-konsep yang diajarkan oleh pengajar (Preayani dkk, 2022:258-260).

Penelitian serupa menemukan media pembelajaran berbasis video tutorial dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk giat dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pengalaman belajar pada siswa (Pratama dkk, 2021:266-267).

Dengan informasi yang telah disampaikan, peneliti merasa tertarik untuk menginvestigasi media pembelajaran yang bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar *Volley Forehand* dan

Volley Backhand dalam Permainan Tenis Lapangan pada Mahasiswa Prodi Penjasokesrek Tahun Akademik 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan bisa ditemukan dari penjelasan awal penulis, yang meliputi.

1. Minimnya fasilitator media pembelajaran ketika topik pembahasan disampaikan.
2. Keterbatasan dalam pemanfaatan video tutorial sebagai perantara pendidikan, telah mengakibatkan proses belajar yang belum dinamis dan terbaharukan.
3. Terdapat kurangnya semangat mahasiswa saat menghadiri kuliah, dan mereka juga kurang giat dalam menggali referensi dari sumber-sumber diluar yang relevan dengan teknik dasar *volley forehand* dan *backhand*.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada rincian sebagai berikut.

1. Subjek hanya mencakup mahasiswa Prodi Penjasokesrek.
2. Fokus pengembangan produk adalah pada teknik dasar *volley forehand* dan *backhand* berbasis video tutorial.
3. Peneliti membatasi penelitian pada mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka permasalahan penelitian dapat diformulasikan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun “pengembangan media berbasis video tutorial teknik dasar *volley forehand* dan *backhand* pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2023/2024?”
2. Bagaimana penilaian ahli dalam hal isi materi, media pembelajaran, dan desain pembelajaran terhadap “pengembangan video tutorial untuk teknik dasar *volley forehand* dan *backhand* yang ditujukan bagi mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2023/2024”?
3. Bagaimana respons mahasiswa selama uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dalam pemahaman materi menggunakan video pembelajaran yang telah dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut :

1. Membuat rancang bangun “pengembangan media berbasis video tutorial teknik dasar *volley forehand* dan *backhand*” pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun akademik 2023/2024
2. Menilai secara deskripsi tentang tanggapan serta pendapat ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran terhadap media video tutorial yang dikembangkan serta disajikan

kepada mahasiswa Prodi Penjaskesrek pada tahun akademik 2023/2024.

3. Menganalisis respons dan pandangan mahasiswa dalam konteks uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terhadap topik *volley forehand* dan *backhand* yang diperoleh melalui penggunaan video pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Masil penelitian pengembangan ini diharapkan memiliki manfaat yang dapat dirinci sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Para ahli diharapkan mempunyai pilihan untuk memberikan premis hipotetis terhadap materi media pembelajaran, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menambah wawasan dan pemahaman tentang pemanfaatan video dalam konteks penjaskesrek. Sejalan dengan ini, cara paling umum untuk membuat dan menggunakan video tutorial yang menunjukkan materi dapat menjadi alasan bagi perkembangan baru dalam pengalaman pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Harapannya, temuan ini bisa menginspirasi peneliti untuk terus melakukan pengembangan serta mengintroduksi kebaruaran dalam pengembangan media pembelajaran. Ini akan membantu memastikan

bahwa media tersebut sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

b. Mahasiswa

Pemanfaatan video tutorial selama proses belajar diharapkan berdampak pada gairah, rasa penasaran, dan motivasi peserta didik, mendorong mereka untuk aktif dalam mengikuti serta menyerap inti sari pembelajaran.

c. Bagi Pendidik

Media video tutorial yang dihasilkan dari penelitian ini memiliki sifat interaktif dan dapat mempermudah proses presentasi topik bahasan.

1.7 Spesifik Produk yang Diharapkan

Studi ini dimaksudkan untuk menciptakan media video tutorial untuk pembelajaran dengan deskripsi produk yang dihasilkan yakni.

1. Media pembelajaran berbasis video tutorial akan dirancang dengan komposisi khusus sehingga mampu mengintegrasikan tulisan, gambar bergerak (video), dan audio (suara) guna meningkatkan konsen belajar bagi mahasiswa.
2. Media yang dihasilkan akan memenuhi kategorisasi dengan cara menyajikan konten yang berkaitan dengan teknik dasar *volley forehand* dan *backhand* dalam permainan tenis lapangan serta mencakup pengertian dan langkah-langkah melakukan teknik tersebut.

3. Diharapkan agar mahasiswa mampu memanfaatkan media ini sebagai alat belajar tambahan pada saat jam pelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam konteks pendidikan, terlebih untuk mahasiswa Program Studi Penjaskesrek, materi mengenai teknik *volley forehand* dan *backhand* dalam tenis lapangan saat ini masih diajarkan dengan metode yang mengkombinasikan teori dan praktek lapangan. Namun, belum ada pemanfaatan media video tutorial untuk memunculkan signifikansi semangat mahasiswa dalam belajar selama proses belajar pada topik Teknik Dasar Tenis Lapangan. Dengan argumen tersebut, pengembangan media video tutorial ini dilakukan sebagai resolusi beberapa kelemahan, seperti pembatasan waktu belajar secara langsung, serta untuk memunculkan signifikansi semangat mahasiswa dan menyediakan sumber belajar yang lebih interaktif bagi mereka.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi yang diterapkan dalam “pengembangan media pembelajaran video tutorial untuk teknik dasar *volley forehand* dan *backhand* dalam tenis lapangan” yakni.

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada mahasiswa, terutama

saat mempelajari materi mengenai teknik dasar volley forehand dan backhand dalam permainan tenis lapangan pada tahap pengembangan.

2. Media ini memfasilitasi mahasiswa dalam memahami teknik dasar volley forehand dan backhand dalam tenis lapangan selama pembelajaran, menjadikan proses belajar lebih mudah.

Keterbatasan dalam pengembangan bertujuan untuk mempersempit cakupan studi yang sedang berlangsung. Terdapat batasan-batasan pengembangan meliputi.

1. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial adalah untuk memperbaiki pencapaian tujuan pembelajaran mahasiswa dibidang penjas kesrek.
2. Pengujian media pembelajaran yang sedang dikembangkan akan dilakukan terhadap mahasiswa yang mengikuti program studi penjas kesrek, sesuai dengan fokus penelitian yang ditujukan kepada mahasiswa dari program studi tersebut.

1.10 Definisi Istilah

Pada studi ini, konsep-konsep yang relevan digunakan sebagai pencegah potensi kebingungan pada sebutan-sebutan penting yang termuat dalam studi ini, jadi dibutuhkan definisi dari masing-masing istilah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dalam suatu proses pendidikan adalah sebagai alat yang berfungsi mengkomunikasikan penjelasan dan topik pembelajaran, dengan tujuan menjadikan lingkungan yang mendorong

proses belajar mahasiswa, meningkatkan wawasan, kreatifitas, dan perilaku baru yang mengarah positif.

2. Pengembangan adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk menciptakan suatu produk dengan tujuan mengurangi jarak antara temuan dan implentasi belajar.
3. Video tutorial adalah representasi visual bergerak yang mengemas dan menyediakan pengetahuan dari seorang pakar atau pembimbing kepada sekelompok individu, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman.
4. Kelayakan adalah evaluasi yang mencakup validasi dari para pakar dalam bidang isi, media pembelajaran, dan desain pembelajaran, serta hasil pengujian produk pada peserta didik yang melibatkan aspek-aspek pembelajaran, isi atau materi, tampilan, dan teknis.

