

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Suryosubroto (2010) mengatakan bahwa jenjang pendidikan merupakan tahap dalam pendidikan berkelanjutan yang ditetapkan tingkat perkembangan para peserta didik serta keluasan dan kedalaman bahan pengajaran, baik itu tingkat SD, SMP, SMA, SMK maupun tingkat perguruan tinggi. Disekolah peserta didik akan menerima banyak mata pelajaran yang harus diikuti salah satunya adalah pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Dengan di berikannya mata pelajaran demikian peserta didik akan melaksanakan kegiatan olahraga secara teratur dalam seminggunya. PJOK pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perkembangan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional yang berkelanjutan untuk kebugaran pada peserta didik.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani terdapat tiga ranah yaitu ranah pengetahuan, ranah keterampilan, dan ranah sikap. Namun, aspek yang paling diperhatikan pendidikan jasmani merupakan aspek keterampilan. Dalam pembelajaran PJOK terdapat materi pelajaran yang tertuang dalam silabus dan kurikulum yang berlaku disekolah, salah satunya materi Atletik. Menurut (Sukirno, 2018: 111) atletik merupakan cabang olahraga yang mendasari semua

cabang olahraga lain. Atletik mempunyai karakteristik gerakan yang paling dasar yang menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari misalnya berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Atletik adalah gabungan dari beberapa jenis olahraga yang secara garis besar dikelompokkan menjadi lari, lompat, lempar (Tika Musiandi, 2020: 31). Merujuk Buku PJOK Di Sekolah Menengah Pertama khususnya di kelas VII, atletik sudah dapat dilaksanakan sebelumnya, dengan materi lari jarak pendek. Pelaksanaan pembelajaran atletik akan sangat menarik dan menyenangkan apabila dikemas dengan berisi bermainnya. Bermain sangat disukai oleh anak-anak, karena sifat dari bermain sendiri adalah menyenangkan. Menurut Yudha M. Saputra (2001: 6) menyatakan "bermain adalah kegiatan yang menyenangkan". Sedangkan Aip Syarifudin (2004: 17) mengartikan "bermain adalah bentuk kegiatan yang bermanfaat/produktif untuk menyenangkan diri" (Prasetyo, 2016). Berdasarkan tiga pendapat di atas bahwa aktifitas jasmani peserta didik yang dilakukan dengan rasa senang dan mempunyai tujuan pengembangan mempunyai dampak yang positif pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga melalui bermain dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat berharga untuk peserta didik yang dikombinasikan dengan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Pentingnya tugas gerak bagi guru PJOK adalah menerapkan tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tugas gerak yang dikatakan sesuai bagi peserta didik adalah tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dilakukan secara bertahap dari yang mudah ke sulit, dari sederhana ke kompleks dengan tetap menjaga keselamatan peserta didik.

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat. Banyak guru

menggunakan media video tutorial dalam melakukan pembelajaran dikelas, namun hal tersebut terkadang belum efektif dalam proses pembelajaran karena peserta didik membutuhkan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Maka dari itu peneliti merancang sebuah media yang diharapkan akan lebih meringankan guru dalam tugas gerak dengan mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya yang diberikan oleh guru hanya berupa video tutorial sekarang menggunakan media video audio visual berisi tugas gerak bernuansa bermain.

Penelitian yang relevan mengidentifikasi bahwa media sudah ada, namun guru masih memanfaatkan media cetak dan juga *power point* belum menggunakan media pembelajaran video tutorial bernuansa bermain. Sebenarnya media sangatlah berpengaruh dalam pembelajaran, ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan (Carolin et al., 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020”, Berdasarkan hasil validitas produk menurut review para ahli, yakni; (1) menurut ahli isi/materi persentase produk kategori sangat baik, (2) menurut ahli media pembelajaran persentase produk dengan kategori sangat baik, dan (3) menurut ahli desain pembelajaran persentase produk dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Demikian pula dengan penelitian (Azis et al., 2022) mengenai “Upaya Meningkatkan Gerak Lokomotor Sekolah Menengah Atas Dalam Pembelajaran Atletik Melalui Metode Bermain” menunjukkan bahwa setelah diterapkan pembelajaran dengan metode bermain, ternyata nilai rata-rata posttest tidak sama dengan nilai rata-rata pretest secara

signifikan. Berdasarkan data nilai rata-rata posttest prestasi belajar penjas peserta didik lebih tinggi dari pada nilai rata-rata pretest sehingga dapat disimpulkan metode bermain dalam pembelajaran atletik dapat meningkatkan gerak lokomotor peserta didik.

Dari hasil wawancara dengan 3 guru PJOK di SMPN 3 Singaraja menyatakan bahwa media pembelajaran video tutorial bernuansa bermain materi atletik lari jarak pendek belum pernah digunakan. Berdasarkan dari observasi melalui google form peserta didik kelas VII A yang berjumlah 25 orang menyatakan masih menggunakan media cetak berupa buku, belum pernah menggunakan media pembelajaran video tutorial berbasis permainan dan 23 dari 25 orang lebih senang materi pembelajaran menggunakan video tutorial bernuansa bermain karena lebih mudah dipahami dan menarik. Jadi berdasarkan pada hasil data analisis kebutuhan diatas maka peneliti ingin mengembangkan video tutorial bernuansa bermain dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi TPACK Materi Lari Jarak Pendek Berbasis Permainan Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan masalah yang ditemukan terkait tentang pembelajaran lari jarak pendek khususnya adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya media pembelajaran berupa video tutorial berisi tugas gerak
2. Peserta didik membutuhkan nuansa bermain dalam materi lari jarak

pendek.

3. Perlu adanya sarana pembelajaran atletik yang telah dimodifikasi

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja sebagai subjek penelitian.
2. Media pembelajaran atletik ini berbentuk video audio visual dalam format link *Youtube* yang memuat video tutorial dan tugas gerak nuansa bermain.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka pembahasan yang diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah rancangan media pembelajaran berorientasi TPACK materi lari jarak pendek berbasis permainan untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimanakah hasil validitas ahli terhadap media pembelajaran berorientasi TPACK materi lari jarak pendek berbasis permainan untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja?
3. Bagaimanakah hasil kepraktisan media pembelajaran berorientasi TPACK materi lari jarak pendek berbasis permainan untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan media pembelajaran berorientasi TPACK materi lari jarak pendek berbasis permainan untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan hasil validitas ahli terhadap media pembelajaran berorientasi TPACK materi lari jarak pendek berbasis permainan untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja.
3. Untuk mendeskripsikan hasil kepraktisan media pembelajaran berorientasi TPACK materi lari jarak pendek berbasis permainan untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan peneliti dapat memberikan landasan teori mengenai produk media pembelajaran khususnya pada bahan ajar media pembelajaran berorientasi *TPACK* materi lari jarak pendek berbasis permainan untuk peserta didik kelas VII SMP untuk memperluas pengetahuan dan menambah wawasan mengenai penggunaan video tutorial dalam pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi.

Sehingga pada saat proses pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar video tutorial ini dapat di jadikan landasan untuk inovasi baru saat proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memotivasi peneliti agar bisa mengembangkan dan memberikan inovasi mengenai pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga sesuai dengan karakteristik media yang dituju.

b) Peserta Didik

Dengan menggunakan media pembelajaran berorientasi TPACK pada saat pelaksanaan pembelajaran akan mempengaruhi semangat, rasa ingin tahu dan peserta didik termotivasi untuk mengikuti dan memahami materi pembelajaran

c) Bagi Pendidik

Hasil penelitian berupa media pembelajaran berorientasi TPACK ini dapat dijadikan media yang interaktif sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran

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 yang dibuat berupa video pembelajaran audio visual berbasis permainan berisi tugas gerak dalam format DVD dan dapat diakses

melalui *link Youtube* dengan durasi 6 menit berkapasitas 1080P kualitas *HD*..

2. Sarana pembelajaran lari jarak pendek yang telah dimodifikasi yaitu berupa bola tenis lapangan sebanyak 8 buah, ban dalam yang diwarnai merah, kuning, hijau, biru dan putih sejumlah 10 buah, serta *cone* sebanyak 5 buah untuk menambah motivasi peserta didik saat belajar dan melaksanakan tugas gerak.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas, rangsangan dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran atletik bermain ini penting dikembangkan karena dapat membantu peserta didik memahami tugas gerak yang diberikan dan disamping itu juga media video pembelajaran audio visual dalam format *link Youtube* yang memuat video tutorial dan tugas gerak ini merupakan gabungan antara video tutorial dan video tugas gerak yang memudahkan guru menjelaskan ke peserta didik baik dalam teori maupun praktik. Diharapkan dengan dikembangkan media pembelajaran atletik ini dapat menambahkan daya tarik dan minat belajar peserta didik sehingga gerakan yang sulit dapat disajikan dengan menarik, fleksibel, mudah dipahami, dan efisien guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melihat proses belajar peserta didik di SMP Negeri 3 Singaraja khususnya pada materi atletik yang pelaksanaan masih terlihat menggunakan teori dan memberikan materi melalui PPT (*Power Point Text*), tentunya sudah mengurangi minat peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran PJOK serta

belum pernah adanya media pembelajaran video tutorial berbasis permainan berisi tugas gerak. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran atletik bermain ini sangat cocok untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan yang terjadi, media pembelajaran maupun sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi yang digunakan dalam media pembelajaran atletik ini antara lain:

1. Media pembelajaran atletik bermain ini dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik di SMP.
2. Media pembelajaran berupa video ini dapat membantu guru PJOK dalam proses pembelajaran khususnya pada materi atletik lari jarak pendek.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut dipaparkan dua batasan pengembangan dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya di uji cobakan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE)

1.10 Definisi Istilah

Penelitian dan pengembangan terdapat dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, untuk itu diperlukan

lima definisi istilah, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Pengembangan juga sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. (Tegeh et al., 2014).
2. Media menurut (Wiarso, 2016), merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk menambah pengetahuan untuk peserta didik. Media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan.
3. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik yang mempengaruhi peserta didik sehingga mengalami perubahan perilaku disebut hasil belajar. Pembelajaran memiliki makna dalam serangkaian kegiatan belajar perlu dirancang dengan sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dengan tujuan yang akan dicapai (Kanca & Wijaya, 2018).
4. Media pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh (Wijaya & Kanca, 2019) merupakan bagian penting yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru diarahkan mampu memanfaatkan media pembelajaran yang atraktif dan inovatif sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian dalam terwujud dengan optimal.
5. Menurut pendapat dari (Muhajir 2007) dalam (Souhoka & Tahapary, 2022), definisi dari atletik yaitu salah satu jenis olahraga yang tumbuh dan berkembang bersamaan dengan kegiatan alami manusia, seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar