

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 keluasaan dan kedalaman bahan pengajaran, baik itu tingkat SD, SMP, SMA, SMK maupun tingkat perguruan tinggi. Perkembangan gerak pada peserta didik bisa terjadi dengan baik apabila memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota tubuhnya, sehingga peserta didik akan mampu menguasai keterampilan gerak dengan baik. 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. Salah satu materi yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak peserta didik adalah aktivitas permainan dan olahraga. Pada permainan dan olahraga terdapat materi yaitu atletik.

Menurut Munasifah (2008: 9), Atletik adalah gabungan dari beberapa jenis olahraga yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi lari, lempar, dan lompat. Kata atletik ini berasal dari bahasa Yunani “*athlon*” yang berarti “kontes.” Atletik merupakan cabang olahraga yang diperlombakan pada olimpiade pertama tahun 776 SM. Menurut (Sukirno, 2018:111) atletik merupakan cabang olahraga yang mendasari semua cabang olahraga lain dan Menurut Munasifah (2008: 9), Atletik adalah gabungan dari 3 jenis olahraga yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi lari, lempar, dan lompat. Berdasarkan dua pendapat diatas pengertian atletik adalah ibu dari sebagai besar cabang olahraga (*mother of sport*), di mana gerakan - gerakan yang ada dalam atletik seperti: jalan, lari, lompat dan lempar dimiliki oleh sebagain besar cabang olahraga. Merujuk buku guru PJOK di SMP.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman, dkk., 2011: 6). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2005:3). Musfiqon (2012: 28) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Menurut azikiwe (2007: 46) media pembelajaran mencakup apa saja yang

digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecapan saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Latuheru (1988: 14) mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna. Sudjana (2001: 1) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya. Sedangkan Aqib (2010: 58) menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh (Ruth Lautfer, 1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang.

Melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih

efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu di manfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Lantas apa yang terjadi jika media pembelajaran tidak ada, yang terjadi adalah mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan sumber belajar, secara luar media dapat diartikan dengan manusia, benda atau pun peristiwa yang membuat kondisi siswa untuk lebih memungkinkan memperoleh pengetahuan keterampilan atau pun sikap. memvariasikan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media.

Serta dalam proses pembelajaran sangat berperan penting untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan teknologi yang mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan siswa didorong untuk aktif menonton video dan mendengarkan panduan video, sehingga mendorong pembuatan konten pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, video tutorial juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang relevan mengidentifikasi bahwa media sudah ada, namun guru belum memanfaatkan media tersebut dengan baik sehingga proses pembelajaran dikelas monoton yang menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun. Sebenarnya media sangatlah berpengaruh dalam pembelajaran, ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan Carolin, dkk (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 riview para ahli, yakni; (1) menurut ahli isi/materi persentase produk sebesar 94% dengan kategori sangat baik, (2) menurut ahli media pembelajaran persentase produk sebesar 90% dengan kategori sangat baik, dan (3) menurut ahli desain pembelajaran persentase produk sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Olehkarena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

Penelitian oleh Ari Pranata, dkk (2021) mengenai “Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi *Shooting* Bola Basket” Hasil analisis data berdasarkan tanggapan ahli isi/materi pembelajaran memperoleh presentase 94,6% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli media pembelajaran memperoleh presentasi 92% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli desain media pembelajaran memperoleh presentase 93% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materishooting bolabasket kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021 dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Demikian pula dengan penelitian Hairawati, Dedi (2022) mengenai “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Atletik Melalui Pendekatan Bermain Kelas VI SDN 3 Percontohan Peusangan” Menunjukkan bahwa diterapkannya pembelajaran menggunakan pendekatan permainan, motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pendidikan Jasmani Olahragai dan Kesehatan meningkat, sehingga hasil belajar siswa dalam materi atletik juga meningkat seiiring dengan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran yang sangat baik. Hasil belajar pada kondisi

sebelum diterapkan tindakan berupa pendekatan permainan dinyatakan sebanyak 19 siswa atau 79% belum tuntas dan hanya 5 siswa atau 21% yang dinyatakan tuntas, namun setelah pembelajaran dengan pendekatan permainan, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 15 siswa atau 62,5% dan hanya 9 siswa atau 37,5% yang belum tuntas. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 2, dengan menggunakan pendekatan bermain, peningkatan hasil belajar siswa dalam materi atletik pada siswa kelas VI SDN 3 percontohan Peusangan meningkat menjadi 22 siswa atau 91,6% yang dinyatakan tuntas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pertama yang peneliti lakukan dengan bapak Gede Mudita, S.Pd selaku guru mata pelajaran PJOK kelas IX di SMP Negeri 3 Singajara pada tanggal 13 November 2023, bahwa dalam pembelajaran PJOK perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran dan hasil belajarnya sehingga diharapkan siswa bisa lebih aktif untuk bergerak dan ikut kegiatan pembelajaran. Selain itu peneliti juga memberikan kuisisioner kepada siswa untuk menilai pelaksanaan pembelajaran yang dimana dalam materi lempar cakram guru belum memiliki media pembelajaran berupa tugas gerak, selama ini guru hanya menggunakan media video tutorial dan masih kurang menarik. Terlihat bahwa peserta didik masih merasa takut melakukan gerakan atletik, sebelumnya guru juga sudah memberikan video tutorial namun masih saja peserta didik merasa takut dan kurang antusias untuk melakukan gerakan, karena peserta didik masih belum memiliki pemahaman terkait cara pelaksanaan gerakannya. Dengan adanya video tutorial yang berisikan tugas gerak yang dikemas dalam bentuk bermain akan mempermudah dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih memahami dan antusias terhadap tugas gerak yang diberikan. Maka dari itu,

peneliti berencana mengembangkan media video pembelajaran.

Jadi dari hasil observasi yang sudah peneliti dapatkan, peneliti berniat mengembangkan Video Audio Visual dalam melakukan pembelajaran PJOK. Karena peserta didik perlu media tugas gerak dalam menunjang pembelajaran, agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. Oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Lempar Cakram Berbasis Permainan Untuk Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan masalah yang ditemukan terkait dengan pembelajaran atletik khususnya adalah sebagai berikut:

1. Video tutorial lempar cakram yang ada menggunakan model orang dewasa.
2. Peserta didik membutuhkan nuansa bermain dalam materi lempar cakram berorientasi tugas gerak.
3. Sarana cakram standar yang digunakan dalam pembelajaran PJOK menurut peserta didik terlalu berat.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik kelas IX SMP sebagai subjek penelitian.
2. Video Pembelajaran ini memuat video tutorial dan video tugas gerak dalam bentuk format DVD dan dapat diakses melalui google Drive dan Youtube
3. Peneliti terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada materi lempar cakram.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah hasil analisa kebutuhan media video pembelajaran materi lempar cakram berbasis permainan untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media video pembelajaran materi lempar cakram berbasis permainan untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja?
3. Bagaimanakah hasil validitas ahli terhadap media video pembelajaran materi lempar cakram berbasis permainan untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja?
4. Bagaimanakah hasil kepraktisan media video materi lempar cakram berbasis permainan untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan hasil analisa kebutuhan media video pembelajaran materi lempar cakram untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan rancangan media pembelajaran materi lempar cakram berbasis permainan untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja .
3. Untuk mendeskripsikan hasil validitas ahli terhadap media pembelajaran

materi lempar cakram berbasis permainan untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja.

4. Untuk mendeskripsikan hasil kepraktisan media pembelajaran materi lempar cakram berbasis permainan untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan peneliti dapat memberikan landasan teori mengenai produk media pembelajaran khususnya pada bahan ajar pengembangan media pembelajaran materi lempar cakram berbasis permainan untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja untuk memperluas pengetahuan dan menambah wawasan mengenai penggunaan video tutorial pembelajaran dan tugas gerak 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 pada saat proses pembelajaran.

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 video pembelajaran 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 ini dapat dijadikan video pembelajaran 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 dalam format DVD berbasis tugas gerak. Media pembelajaran di desain sedemikian rupa agar dapat gambar gerak (video), dan audio (suara) dalam memberikan daya tarik sendiri kepada peserta didik untuk belajar melalui pemaparan materi dalam bentuk video tutorial dan video tugas gerak dalam bentuk google drive dan youtube.
2. Media pembelajaran ini berbasis permainan materi tentang lempar cakram untuk menambah semangat peserta didik dalam belajar dan tidak bosan berisi dengan video tugas gerak didalamnya. Materi ini terdapat pada pembelajaran atletik kelas IX SMP.

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 mediavideo pembelajaran audio visual dalam format DVD yang memuat video tutorial dan tugas gerak ini merupakan gabungan antara video tutorial dan video tugas gerak yang akan memudahkan guru menjelaskan ke peserta didik baik dalam teori maupun praktek. 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 sebatas teori saja dan hanya sebatas mengirimkan video tutorial, tentunya sudah mengurangi minat peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran PJOK, ditambah dengan rasa takut peserta didik untuk melakukan atau mempraktekkan gerakan Lempar cakram tersebut. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran atletik bermain ini sangat cocok untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan yang terjadi baik dari SDM guru PJOK, media pembelajaran maupun sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

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

1. Media pembelajaran berbasis permainan materi lempar cakram ini dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik di SMP. Negeri 3

Singaraja.

2. Media pembelajaran ini dapat membantu guru PJOK dalam proses pembelajaran khususnya pada materi atletik.

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

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

1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, untuk itu diperlukan beberapa 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 dkk., 2014).
2. Media menurut Wiarto (2016:3), merupakan sara pembelajaran yang digunakan 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.

4. Media pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Wijaya dan 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, definisi dari atletik yaitu salah satu jenis olahraga yang tumbuh dan berkembang bersamaan dengan kegiatan alami manusia, seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar.

