

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan kita dan juga sangat berpengaruh untuk masa depan kita. Secara umum, pengertian pendidikan adalah suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu agar dapat hidup dan menjamin masa depan (Makkawaru, 2019). Bagi kita pendidikan sangatlah penting agar menjadi insan yang terdidik. Pendidikan dalam maknanya yang luas senantiasa menstimulir dan menyertai perubahan dan perkembangan umat manusia dalam kehidupannya. Pendidikan juga merupakan upaya bangsa dan masyarakat dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara yang lebih baik pada masa depan. Hasil pendidikan yang diperoleh masing-masing warga negara diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia secara individual ataupun keseluruhan pada masa kini dan pada masa mendatang (Sirait, 2016).

Membangun generasi penerus yang bertanggung jawab dan juga berkualitas lewat upaya pendidikan itu merupakan suatu tuntutan dan keharusan. Sebagai lembaga yang menjalankan pendidikan secara formal, sekolah adalah suatu tempat melaksanakan organisasi pendidikan secara keseluruhan. Sedangkan guru merupakan orang yang bertanggung jawab dalam menunjukkan dan mengontrol kegiatan pendidikan secara professional di sekolah. Guru adalah kunci utama dalam sistem pendidikan, dalam dunia pendidikan khususnya sekolah tidak banyak berarti apabila fungsi dasar pembelajaran yaitu interaksi guru dengan peserta didik tidak berkualitas (Muntari et al., 2018).

Keterampilan profesional yang dimiliki guru dalam melakukan proses belajar mengajar adalah faktor penentu bagi pendidikan. Untuk menjadi seorang pendidik yang profesional diperlukan teknik mengajar yang berkelanjutan dengan pengamatan- pengamatan serta latihan-latihan secara langsung. Hal ini tidak semata mata untuk diketahui dan dimiliki, namun sekaligus sebagai pokok pijakan awal untuk pembelajaran pendidikan dan juga pengajaran berikutnya. Didalam mekanisme pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik mengembangkan potensi di dalam dirinya (Syarif & Rahmat, 2018), melaksanakan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai (Firawati, 2017) menjadikan kepribadian mereka di dalam masyarakat agar mudah dalam bergaul, mengembangkan kehidupan masyarakat yang bertambah sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermartabat (Mughtar & Suryani, 2019).

Belajar sebagai proses perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Interaksi ini berlangsung secara di sengaja, pembelajaran berpusat pada tujuan yang hendak dicapai berlandaskan perencanaan. Proses pembelajaran yang terjadi membuat seseorang atau sekelompok orang (peserta didik) melangsungkan proses belajar sesuai dengan agenda pengajaran yang telah di programkan. Kegiatan pembelajaran menyertakan beberapa komponen yakni guru, peserta didik, tujuan, isi pembelajaran, media, mode, dan evaluasi. Prestasi belajar dapat diraih dengan mengandalkan kemampuan intelektual, emosional, dan spiritual, dan juga ketahanan dalam menghadapi semua aspek situasi kehidupan proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan (Ekayani, 2017).

*Softball* atau sofbol adalah olahraga bola beregu yang terdiri dari 2 tim. Permainan *softball* lahir di Amerika Serikat, diciptakan oleh George Hancock di kota Chicago pada tahun 1887. Permainan *softball* merupakan permainan perkembangan dari olahraga sejenis yaitu *baseball* atau *hardball*. Bola *softball* saat ini berdiameter 28-30,5 senti meter; bola tersebut dilempar oleh seorang pelempar bola (*pitcher*) dan qmenjadi sasaran pemain lawan, yaitu pemukul bola dengan menggunakan tongkat pemukul (*bat*). Terdapat sebuah tim/regu yang berjaga (*defensif*) dan tim pemukul (*ofensif*). Tiap tim berlomba mengumpulkan angka (*run*) dengan cara memutari tiga marka (*base*) sampai menyentuh marka ajhir yaitu *home plate*(I Made Danu Budhiarta, 2011).

Berdasarkan observasi awal untuk analisis kebutuhan dengan menggunakan angket yang disebarkan ke peserta didik kelas XI dan wawancara dengan guru PJOK bahwa dapat di analisis bahwa pada pembelajaran materi *Softball* banyak peserta didik yang belum memahami dan belum bisa melakukan dengan suatu teknik dasar pada *softball* dan guru juga belum memiliki media pembelajaran yang memadai, faktor yang mempengaruhi peserta didik kurang memahami dan menguasai materi pembelajaran seperti kurangnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru, masih banyak peserta didik yang tidak mengamati apa yang sudah di paparkan megenai teknik dasar *softball*, dan pembelajaran monoton yang membuat peserta didik bosan dan malas mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi awal dengan cara melakukan wawancara dengan guru PJOK dan peserta didik kelas XI di SMA N 2 Tabanan, pendidik mengatakan bahwa mengalami kesulitan dalam memberikan materi teknik dasar *softball*. Hal tersebut

disebabkan karena sulitnya teknik dasar *softball* terutama pada teknik lemparan, tangkapan, dan pukulan. Kurangnya memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada pembelajaran PJOK di SMAN 2 Tabanan. Pada saat observasi juga di berikan angket kepada peserta didik kelas XI yang terdiri dari 40 peserta didik untuk analisis kebutuhan. Hasil data yang diperoleh yaitu 75,4% dari 40 peserta didik menyatakan mengalami kesulitan dalam mempelajari materi teknik dasar *softball*, kemudian dengan jumlah persentase 90,9% menyatakan bahwa media pembelajaran dan metode yang digunakan oleh pendidik kurang membantu kesulitan yang di alami peserta didik, dengan persentase 90,9% setuju apabila dikembangkan media pembelajaran seperti video tutorial untuk materi teknik dasar *softball*.

Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti yaitu video tutorial yang dimana dalam video tersebut akan dijabarkan *step by step* untuk melakukan gerakan teknik dasar pada olahraga *softball*, yang dimana dalam video tersebut disajikan semenarik mungkin agar dapat membuat peserta didik agar semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini didukung oleh sekolah untuk penggunaan *handphone* dan laptop dalam memudahkan mengakses video pembelajaran. Sekolah juga menyediakan *WiFi* dan LCD agar mempermudah peserta didik dan guru untuk mengakses serta menayangkan video pembelajaran. (Pramudito, 2013) menyatakan bahwa video tutorial adalah sebuah gambaran rangkaian hidup yang di tampilkan atau ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan dari suatu pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi Pembelajaran sebagai bahan bimbingan ataupun bahan pembelajaran kepada peserta didik. Berdasarkan paparan di atas, terdapat permasalahan yang terjadi

dan belum adanya penelitian “Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar *softball* pada peserta didik kelas XI SMA N 2 Tabanan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan video pembelajaran sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.
2. Peserta didik kurang pengetahuan pada teknik dasar *softball*.
3. Guru tidak memiliki media pembelajaran untuk olahraga *softball*.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yang dapat di uraikan penulis sebagai berikut:

1. Saat penyampaian materi pembelajaran, guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar kurang interaktif dan menarik, serta mempengaruhi pemahaman dan penyerapan materi oleh siswa.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup teknik dasar dalam olahraga *softball*. Hal ini dapat membatasi pemahaman siswa mengenai keseluruhan aspek permainan *softball*.

#### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pada Pengembangan Media pembelajaran berbasis video tutorial pada olahraga *softball* untuk peserta didik kelas XI SMA N 2 Tabanan?
2. Bagaimana validasi produk bahan ajar media pembelajaran video tutorial untuk peserta didik kelas XI SMA N 2 Tabanan?
3. Bagaimana hasil ujicoba produk bahan ajar media pembelajaran video tutorial untuk peserta didik kelas XI SMA N 2 Tabanan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang di dapat, maka penelitian ini akan dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan pada pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada olahraga *softball* untuk peserta didik kelas XI SMA N 2 Tabanan.
2. Untuk mengetahui validasi produk bahan ajar media pembelajaran video tutorial olahraga *softball* untuk peserta didik kelas XI SMA N 2 Tabanan.
3. Untuk mengetahui hasil ujicoba produk bahan ajar media pembelajaran video tutorial olahraga *softball* untuk peserta didik kelas XI SMA N 2 Tabanan.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar *Softball* pada Peserta Didik kelas XI SMA N 2 Tabanan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bagi peneliti dapat memberikan suatu landasan teori mengenai produk media pembelajaran yang dibuat khususnya bahan ajar pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *softball*, dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan mengenai penggunaan video tutorial dalam pembelajaran PJOK, sehingga pada proses pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran ini dapat dijadikan landasan untuk melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat memotivasi peneliti agar sesalau bisa mengembangkan dan memberikan inovasi yang lebih baik lagi kedepannya sesuai dengan tujuan.

#### b. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial saat proses pembelajaran akan dapat merangsang peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar, dan motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat karena pembelajaran dengan video tidak monoton begitu saja.

### c. Bagi Pendidik

Dari hasil penelitian Pengembangan media pembelajaran dapat membantu Guru PJOK agar lebih mudah dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial. Sedangkan spesifikasi produk pengembangannya diuraikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video tutorial di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan sebuah (teks), gambar bergerak (video), dan audio (suara) dalam memberikan daya tarik tersendiri kepada peserta didik.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan agar memenuhi kriteria dengan berisikan materi tentang teknik dasar dalam *softball*. Didalamnya terdapat pengertian hingga cara melakukan teknik dasar dalam *softball*.
3. Diharapkan Peserta didik bisa belajar dengan menggunakan media pembelajaran video pada saat waktu luang ataupun jam pelajaran yang kosong.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam dunia pendidikan, dalam hal ini tidak hanya memudahkan guru dalam penyampaian suatu materi namun juga peserta didik akan lebih senang dalam mengikuti proses belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial akan sangat berguna apabila media dibuat dan dikemas dengan baik dan semenarik mungkin



seseuai dengan materi yang di sajikan yaitu teknik dasar *softball*, sehingga media pembelajaran ini dapat dijadikan refrensi belajar secara mandiri oleh peserta didik sehingga tujuan pada proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar dalam *softball* yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis video tutorial dapat membantu peserta didik pada saat proses pembelajaran, khususnya pada materi teknik dasar dalam *softball* pada aktivitas pengembangan. Menurut penelitian oleh (Panjaitan et al., 2020), video tutorial dapat meningkatkan pemahaman peserta didik melalui penyajian visual yang mendetail dan interaktif.
2. Media pembelajaran berisikan panduan dalam video tutorial teknik dasar dalam *softball* sehingga memudahkan peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis video. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Batubara & Batubara, 2020), panduan video yang dirancang dengan prinsip multimedia yang baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berikut adalah beberapa keterbatasan pengembangan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengembangan video ini tidak hanya berdasarkan pada kebutuhan siswa kelas XI SMA N 2 Tabanan pada materi *softball*.
2. Pengembangan video ini ditujukan untuk membantu proses belajar siswa dan mempermudah guru untuk memaparkan materi pembelajaran *softball* di kelas XI SMA N 2 Tabanan.

### 1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini yaitu menggunakan teori-teori yang saling berkaitan sehingga untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan pada penelitian ini, sehingga diperlukan batasan-batasan istilah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, yang digunakan untuk menyampaikan informasi maupun materi pembelajaran guna menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan dalam memperoleh keterampilan, pengetahuan dan sikap yang baik.
2. Pengembangan merupakan suatu proses tindakan untuk menghasilkan produk baru ataupun penyempurnaan produk sehingga menjadi lebih berkualitas
3. Video tutorial adalah suatu gambaran rangkaian hidup yang ditayangkan oleh seorang pendidik yang berisi informasi pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran
4. Kelayakan merupakan hasil validasi dari para ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain media pembelajaran serta hasil uji coba produk kepada peserta didik yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek tampilan, dan aspek teknis.