

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensinya secara kognitif, sosial, dan emosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Menurut (Nuraini, 2019) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya setiap proses pembelajaran yang berlangsung dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan proses pendidikan yang mengoptimalkan aktivitas fisik didalam pembelajarannya. PJOK dianggap mempunyai pengaruh penting dalam dunia pendidikan dan masyarakat. Pentingnya olahraga di sekolah dapat dilihat dari tujuan pembelajaran PJOK yang mencakup berbagai aspek yaitu: aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan. Pada aspek pengetahuan bukan hanya menyangkut penguasaan pengetahuan, namun juga meliputi pemahaman terhadap segala gerak pada pembelajarannya. Pada aspek sikap bertujuan untuk mengembangkan konsep diri dan komponen kepribadian seperti emosional dan watak karakter setiap individu peserta didik. Sedangkan pada aspek keterampilan, bertujuan agar dapat memanfaatkan aktivitas fisik yang berguna meningkatkan kemampuan kebugaran jasmani serta pembentukan penguasaan gerak keterampilan dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan dari PJOK, maka

diharuskan adanya penyesuaian materi pembelajaran didalamnya.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) terdapat beberapa materi pelajaran yang harus ada dalam silabus dan kurikulum yang berlaku di sekolah, salah satunya materi Sepakbola. Menurut (Ahmad & Dicky, 2019) Permainan sepakbola merupakan permainan beregu yang dimainkan masing-masing oleh sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Sepakbola hampir seluruhnya menggunakan kemahiran kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan anggota badan manapun. Tujuan masing-masing regu adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin dan berusaha menjaga gawangnya agar terhindar dari kebobolan penyerang lawan. Untuk dapat bermain sepakbola dengan baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik. Kemampuan yang sangat penting dan sangat perlu adalah kemampuan dasar bermain sepakbola. Salah satu teknik dasar dari sepakbola adalah *dribbling*. *dribbling* merupakan kemampuan menggiring bola dari satu tempat ketempat lain dengan tetap menguasai bola yang berguna untuk menghindari hadangan lawan dan untuk mengatur tempo permainan (Taufik & Gaos, 2019).

Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat memicu minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Media pembelajaran seperti powerpoint, video pembelajaran, multimedia interaktif, dll. Menurut Rusman (Satyawan et al., 2023) Multimedia pembelajaran interaktif mengacu pada program pembelajaran yang memadukan *teks*, gambar, *audio*, video, dan animasi

secara terstruktur, sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi dengan program tersebut melalui teknologi, yang bertujuan mencapai hasil pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar pendidik masih konvensional yaitu metode ceramah. Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi, hal ini sangat disayangkan mengingat di era teknologi informasi banyak *software* dan *hardware* yang dapat diterapkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal dari hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru PJOK kelas X Bapak I Made Adnyana, S.Pd, beliau mengatakan bahwa memang belum tersedia media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, selain itu dalam pengamatan langsung di lapangan proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat kepada pengajar (*teacher center*). Pengajar hanya memberikan teori dan keterampilan teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepakbola dan memberikan contoh di depan atau di lapangan. Media berupa video tutorial untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran PJOK kelas X (1) materi sepakbola baik dalam pembelajaran teori maupun praktik belum tersedia sehingga dalam proses pembelajaran tersebut masih banyak peserta didik yang belum memiliki pemahaman yang benar tentang teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepakbola. Selain itu pada pengamatan langsung di lapangan memang benar seperti yang dikatakan beliau bahwa pembelajaran yang digunakan masih cenderung berpusat kepada pengajar sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Beliau sendiri sangat berharap dengan adanya media tutorial ini yang nantinya dapat mempermudah proses belajar

mengajar peserta didiknya. Permasalahan-permasalahan tersebut jika terus berlanjut dapat berimplikasi pada hasil belajar peserta didik yang belum optimal.

Pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran PJOK menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembantu pengajar untuk menjelaskan materi yang akan di ajarkan agar peserta didik lebih memahami maksud dari materi yang akan diajarkan media pembelajaran ini berupa media video tutorial dimana media video merupakan alat bantu dengan memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara atau *audio* untuk menyampaikan informasi atau materi yang akan di ajarkan supaya peserta didik dapat memahami materi yang akan diajarkan (Yuni Kartika et al., 2022). Media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik agar hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepakbola lebih mengutamakan unsur aktivitas fisik, maka sangat perlu adanya inovasi pembelajaran. Maka oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis video tutorial menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dengan baik, serta didalamnya terdapat tahapan belajar yang sistematis dan terperinci.

Dalam era digital seperti sekarang, teknologi telah menjadi alat yang sangat berpotensi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Video tutorial menjadi salah satu media yang populer untuk menyampaikan materi pembelajaran. Video tutorial memungkinkan peserta didik untuk belajar secara visual, dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan, serta memberikan contoh gerakan yang jelas. Menurut (Utomo & Ratnawati, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan

Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di SMK” bahwa penerapan video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi video tutorial, pengembangan model pembelajaran berbasis video pada materi teknik dasar *dribbling* dapat menjadi alternatif yang menarik. Model pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk memahami gerakan/teknik dengan lebih baik. Media pembelajaran ini juga didukung dengan kebijakan sekolah dengan memperbolehkan peserta didik untuk membawa *handphone* sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses video pembelajaran. Selain hal tersebut disediakan jaringan Wifi di sekolah dan adanya LCD dapat mempermudah peserta didik maupun guru dalam menayangkan video pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran aktivitas pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar *Dribbling* Dalam Permainan Sepak Bola Pada Peserta Didik Kelas X (1) SMA Negeri 2 Mendoyo Tahun Pelajaran 2023/2024”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut :

1. Sulitnya melakukan teknik dasar *dribbling*/menggiring bola
2. Belum adanya media pembelajaran berupa video tutorial untuk mendukung dan membantu pembelajaran sepakbola baik dalam pembelajaran teori maupun praktik, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut masih banyak peserta didik yang belum memiliki pemahaman

yang benar tentang teknik dasar *dribbling* pada pembelajaran sepakbola

3. Kurangnya media pembelajaran pendukung dalam penyampaian materi sepakbola khususnya teknik dasar *dribbling*/menggiring bola.
4. Kurangnya perhatian dari peserta didik saat guru menerangkan materi yang akan disampaikan sehingga hasil belajar peserta didik kurang baik dan tidak ada hasil diskusi dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatas masalah pada penelitian ini yang dapat peneliti uraikan yaitu :

1. Subjek peneliti pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik kelas X (1) SMA Negeri 2 Mendoyo
2. Penelitian ini hanya terbatas untuk membantu pada proses pembelajaran dalam materi teknik dasar *dribbling* pada permainan sepakbola
3. Produk yang dikembangkan ini adalah teknik dasar *dribbling* pada permainan sepakbola berbasis video tutorial.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media video tutorial teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepakbola pada Peserta Didik kelas X (1) SMA Negeri 2 Mendoyo Tahun Pelajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimanakah tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain terhadap bahan ajar pengembangan media video tutorial teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepakbola pada Peserta Didik kelas X

- (1) SMA Negeri 2 Mendoyo Tahun Pelajaran 2023/2024 ?
3. Bagaimanakah tanggapan peserta didik dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi teknik dasar *dribbling* terhadap video pembelajaran yang dikembangkan ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Terkait dengan rumusan masalah yang tercantum diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk membuat rancang bangun pengembangan media video tutorial teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepakbola pada Peserta Didik kelas X (1) SMA Negeri 2 Mendoyo Tahun Pelajaran 2023/2024 ?
2. Untuk mendeskripsikan bentuk tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain terhadap bahan ajar pengembangan media pembelajaran berbasis vidio tutorial.
3. Untuk mendeskripsikan tanggapan peserta didik dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi teknik dasar *dribbling* terhadap video pembelajaran yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian pengembangan ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan teori tentang produk- produk pembelajaran khususnya berupa bahan ajar pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dan menambah wawasan atau pengetahuan mengenai penggunaan video pembelajaran dalam pendidikan

jasmani olahraga dan kesehatan. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar video tutorial dapat dijadikan landasan melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam proses pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik media yang dituju.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian berupa media pembelajaran berbasis video tutorial ini dapat dijadikan media yang dapat membantu proses pembelajaran yang dapat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi semangat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar peserta didiknya..

c. Bagi Sekolah

Membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada peserta didik atau siswanya sehingga diharapkan dapat bersaing untuk melanjutkan pendidikan, serta menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan proses pembelajaran dimasa yang akan datang.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk terperinci mengenai pengembangan ini diuraikan dalam

persyaratan kinerja (*performance*). Sedangkan spesifikasi produk pengembangannya sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan adalah media video tutorial tentang teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepakbola pada kelas X (1) SMA Negeri 2 Mendoyo.
2. Media pembelajaran di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (*teks*), gambar (*visual*), dan *audio* (suara) dalam memberikan daya tarik sendiri kepada peserta didik.
3. Produk media ini berbentuk video pembelajaran. Media video pembelajaran ini berbeda dengan video pembelajaran pada umumnya yang hanya berisi materi, sedangkan video pembelajaran ini berisi penjelasan dan contoh di setiap poin materinya.
4. Media pembelajaran berbasis video tutorial dibuat dengan resolusi video 1080p dengan kualitas gambar HD.
5. Media pembelajaran berbasis video tutorial dibuat agar mudah diakses peserta didik dengan mempublikasikan video tersebut ke dalam aplikasi youtube.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran aktivitas pengembangan teknik dasar *dribbling* dalam pembelajaran PJOK dengan video tutorial didukung banyak penelitian yang membahas mengenai kelayakan media video pembelajaran. Menurut (Carolin et al., 2020) menyatakan “Video pembelajaran menjadi media pembelajaran yang sesuai serta didalamnya terdapat tahapan proses pembelajaran yang terurai jelas dan terperinci” serta sejalan

dengan (Satyawan et al., 2023) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif pada mata pelajaran tertentu juga menunjukkan bahwa metode ini memotivasi peserta didik, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Dari pernyataan tersebut asumsi penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran video tutorial yang disusun dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran khusus pada materi aktivitas pengembangan yaitu materi tentang teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepakbola di kelas X SMA Negeri 2 Mendoyo. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media video tutorial dapat membantu proses pembelajaran dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan teknik dasar lempar petanque (Saputri & Suwiwa, 2022).
2. Dengan adanya video tutorial ini juga nantinya akan dapat memudahkan peserta didik dalam mempraktekkan bagaimana cara melakukan teknik-teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepakbola. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa dengan adanya media video tutorial peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran serta mempraktekkan teknik teknik dasar *passing* bolavoli (Kadek et al., 2021).

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilakukan. Berikut beberapa batasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya di uji coba pada peserta didik kelas X (1) SMA Negeri 2 Mendoyo berdasarkan kondisi yang ada,

karena produk ini hanya ditujukan untuk Peserta didik kelas X (1) SMA Negeri 2 Mendoyo.

2. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video tutorial yang di gunakan untuk membantu proses pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada kelas X (1) SMA N 2 Mendoyo.

1.9 Definisi Istilah

Sebagai pedoman lebih lanjut, dalam penelitian ini dikemukakan teori-teori yang berkaitan dan sekaligus merupakan pendukung dari masalah yang dibahas. Teori-teori tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah proses, metode, dan tindakan untuk menghasilkan produk yang menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktik pendidikan.
2. Media Pembelajaran adalah segala bentuk dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi guna menciptakan kondisi yang merangsang peserta didik untuk mempelajari pengetahuan, keterampilan dan sikap baru.
3. Video adalah teknologi yang menangkap, merekam, memproses, menyimpan, memindahkan dan merekonstruksi serangkaian gambar diam dengan menyajikan adegan bergerak secara elektronik.
4. Kelayakan adalah seperangkat tindakan yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek keterampilan, dan aspek teknis, dari hasil validasi ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran, serta hasil uji coba produk dari peserta didik.