

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah sistem. Sebagai sistem, aktivitas pendidikan terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Semua komponen yang membangun sistem pendidikan, saling berhubungan, saling tergantung, dan saling menentukan satu sama lain. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas pendidikan akan terselenggara dengan baik apabila didukung oleh komponen-komponen dimaksud.

Menurut (Manalu, Dwiyo, & Heynock, 2020) Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dimiliki oleh setiap individu. Aspek yang harus diperhatikan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan salah satunya melalui Proses Belajar Mengajar (PBM). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa akan dapat dicapai melalui proses belajar yang efektif. Upaya untuk melaksanakan pembangunan disektor pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang wajib dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Fungsi pendidikan sebenarnya adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan dapat berjalan lancar, baik secara struktural, maupun secara

institusional. Secara struktural menuntut terwujudnya struktur organisasi yang mengatur jalannya proses kependidikan. Secara institusional mengandung implikasi bahwa proses kependidikan yang terjadi dalam struktur organisasi itu dilembagakan untuk lebih menjamin proses pendidikan itu berjalan secara konsisten dan berkesinambungan mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia yang cenderung ke arah tingkat kemampuan yang optimal (Saat, 2015). Perkembangan teknologi sekarang ini sudah berkembang sangat maju. Perkembangan saat ini kian membantu meringankan pekerjaan manusia. Perkembangan teknologi era ini sudah meliputi berbagai bidang, yaitu bidang transportasi, informasi, produksi, komunikasi, serta pendidikan. Penciptaan-penciptaan baru dalam disiplin ilmu dan teknologi telah memberikan pengaruh perubahan yang sangat besar dalam bidang pendidikan di dunia ini. Perkembangan itu, membawa sektor pendidikan kearah yang lebih baik. sehingga muncul berbagai pembaharuan. Salah satunya ialah diciptakannya media pembelajaran.

Dengan diciptakannya media pembelajaran maka penyampaian materi pelajaran akan menjadi lebih efektif. Menurut Saroso dalam Dinata (2013:3), perkembangan teknologi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara untuk belajar untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Sadiman (2002: 6) mengemukakan bahwa media sebagai segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan pada penerima pesan.

Materi teknik dasar permainan bola voli adalah salah satu materi pembelajaran PJOK yang paling banyak dan menjadi salah satu materi yang selalu diberikan pada setiap kelas. Materi pembelajaran permainan bola voli

dalam pembelajaran PJOK seperti yang termuat dalam buku guru dan buku siswa, mempelajari esensi dasar permainan bola voli serta berbagai keterampilan teknik dasarnya yang berorientasi pada indikator hasil belajar siswa dalam menguasai kemampuan dasar dan keterampilan teknik dasar permainan bola voli secara bertahap dan berjenjang. *Passing* bawah pada dasarnya adalah teknik *passing* yang dilakukan dengan ayunan lengan dari bawah badan. Maksudnya, bola dilambungkan sejajar dengan ayunan tangan dengan posisi tangan tegak lurus ke bawah kemudian mengayun dari belakang ke arah depan dan bola di arahkan pada sasaran disebelah net.

Berdasarkan hasil hasil survei analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi bola voli kepada 135 peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja, yang dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner secara daring, ditemukan bahwa 100 orang siswa menggunakan handphone pribadi dan 120 siswa tertarik dengan media pembelajaran berbasis video tutorial terkait teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli sebab buku pelajaran yang terbatas bagi siswa dan sulit dibawa berpergian. Selain itu, guru juga kurang dalam memberikan pembelajaran yang interaktif dan inovatif sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan menumbuhkan minat mereka untuk belajar. Pemaparan kondisi tersebut menunjukkan bahwa meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, upaya alternatif sangat dibutuhkan guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran PJOK di SMP Negeri 2 Singaraja. Saat ini, SMP Negeri 2 Singaraja menggunakan kurikulum MBKM. SMP Negeri 2 Singaraja menawarkan program kelas yang beragam, termasuk Pendidikan Jasmani Olahraga dan

Kesehatan (PJOK) bagi peserta didiknya. Setiap peserta didik memiliki metode pembelajaran yang beragam dan proses pemahaman informasi. Peserta didik SMP, terutama siswa kelas VII adalah generasi yang tumbuh berkembang dalam dunia digital, di mana mereka sering berinteraksi dengan teknologi. Sehingga metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi lebih sesuai untuk generasi digital saat ini.

Penelitian I Nyoman Giri Natha (2023), yang menghasilkan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Materi Teknik Dasar *Passing* Atas Dan *Passing* Bawah Dalam Permainan Bola Voli Pada Peserta Didik Kelas VII Smp Negeri 2 Kubutambahan Pada observasi awal berdasarkan analisis kebutuhan dapat di lihat bahwa media video pembelajaran sangat di perlukan terutama pada materi teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah dalam permainan bola voli. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial mata pelajaran teknik dasar *passing* dalam permainan bola voli ini menggunakan model ADDIE, dimana subjek penelitian kelas VII A SMP Negeri 2 Kubutambahan Hasil analisis data pengembangan media berbasis video tutorial ini sudah diuji oleh para ahli dan mendapatkan penilaian ahli isi/materi 93,3% kategori sangat baik. Penilaian ahli desain 96% dengan sangat baik. Penilaian ahli media 99% kategori sangat baik. penilaian dari ahli praktisi lapangan 96% kategori sangat baik. uji coba kelompok kecil mendapat penilaian 95% kategori sangat baik dan uji coba kelompok besar mendapat penilaian 93,5% kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial yang dikembangkan layak untuk diterapkan pada pembelajaran.

Penelitian Siti Marufah (2023), yang menghasilkan Penelitian

Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Model ADDIE pada Materi Aktivitas Gerak Ritmik Kelas XII Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE meliputi: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation). Pengembangan media telah dilakukan penyempurnaan berdasarkan analisis data uji coba oleh ahli media, ahli desain media dan ahli isi/materi serta hasil uji coba sasaran, baik teman sejawat, uji kelas kecil dan kelas besar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner dan dokumentasi. Skor ahli materi 92,30%; ahli media 91%; ahli desain 96,00%; uji coba teman sejawat 1 dan 2 skor 91,25%, kelompok kecil dengan skor 91,67% dan kelompok besar memperoleh skor 91,01%. Jika dijumlahkan secara keseluruhan adalah  $553,23/6 = 92,20\%$ . Maka kelayakan dari video pembelajaran sangat valid dengan rentang skor 85,01- 100,00%. Sehingga video pembelajaran sangat layak untuk digunakan oleh siswa dan guru di sekolah. Saran yang dapat disampaikan pada pengembangan media video pembelajaran adalah hendaknya media ini dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai pendukung pembelajaran sehingga siswa mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang materi aktivitas gerak ritmik.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, media pembelajaran berbasis Video Tutorial adalah solusi yang efektif untuk membantu proses pembelajaran yang interaktif. Video Tutorial ini memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, animasi, Audio, dan interaksi yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dengan guru selama proses pembelajaran. Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis Video Tutorial ini dapat meningkatkan

pemahaman peserta didik tentang teknik dasar *passing* bawah dalam permainan Bola Voli.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1.2.1 Kurangnya media pembelajaran pendukung dalam menyampaikan materi.
- 1.2.2 Kurang aktifnya siswa dalam memperkaya ilmu dengan inisiatif mencari referensi melalui media lain, mengenai pembelajaran teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli sehingga hasil belajarnya kurang maksimal dalam proses pembelajaran.
- 1.2.3 Pembelajaran yang kurang inovatif dan kreatif, karena pendidik kurang menggunakan media dalam proses mengajar dalam menerapkan teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli.
- 1.2.4 Media pembelajaran belum ada yang melakukan media pembelajaran video tutorial di SMP Negeri 2 Singaraja

## 1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka permasalahan hanya dibatasi pada pembuatan media video pembelajaran dan kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan peneliti untuk materi mata pelajaran PJOK khususnya pada materi *passing* bawah permainan Bola Voli pada kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja.

#### 1.4 Rumusan Masalah

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

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang pembuatan media video pembelajaran pada materi teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli untuk siswa SMP Negeri 2 Singaraja?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan terhadap video tutorial teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli?
- 1.4.3 Bagaimanakah tanggapan siswa dalam uji coba perorangan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar materi teknik dasar *passing* bawah terhadap video pembelajaran yang dikembangkan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Pengembangan Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan bentuk rancang pembuatan media pembelajaran berbasis video teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli untuk siswa SMP Negeri 2 Singaraja.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan kelayakan terhadap video tutorial teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli.
- 1.5.3 Untuk mendeskripsikan tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli terhadap

video yang dikembangkan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan teori tentang produk-produk pembelajaran khususnya berupa bahan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dan menambah wawasan atau pengetahuan mengenai penggunaan video pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar video tutorial dapat dijadikan landasan melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. 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.

#### 2. Bagi Guru

Dapat di gunakan sebagai acuan dalam penerapan proses pembelajaran dengan bantuan video tutorial dan sebagai pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran.

### 3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi kepada sekolah sehingga dapat dijadikan perbaiki dalam pelaksanaan kegiatan berolahraga.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangannya sebagai berikut.

- 1.7.1 Media pembelajaran di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan (*teks*), gambar bergerak (*video*), dan Audio (*suara*) dalam memberikan daya tarik sendiri kepada siswa.
- 1.7.2 Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria tentang teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas baik.
- 1.7.3 Media pembelajaran berbasis video yang sudah dibuat dapat diputar saat pembelajaran berlangsung dan pada saat siswa belajar mandiri.

## 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran aktivitas pengembangan teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli dengan video tutorial yaitu:

- 1.8.1 Media pembelajaran video tutorial dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran khusus pada materi aktivitas pengembangan.
- 1.8.2 Media pembelajaran berbasis video aktivitas pengembangan teknik

dasar *Passing* bawah dalam permainan bola voli.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilakukan. Berikut beberapa batasan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya di uji coba pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja berdasarkan kondisi yang ada, karena produk ini hanya ditujukan untuk siswa VII di SMP Negeri 2 Singaraja
2. Media pembelajaran ini di kembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja.

### **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:

- 1.9.1 Pengembangan adalah proses, metode, dan tindakan untuk menghasilkan produk yang menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktik pendidikan.
- 1.9.2 Media Pembelajaran adalah segala bentuk dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi guna menciptakan kondisi yang merangsang siswa untuk mempelajari pengetahuan, keterampilan dan sikap baru.
- 1.9.3 Video adalah teknologi yang menangkap, merekam, memproses.

menyimpan, memindahkan dan merekonstruksi serangkaian gambar diam dengan menyajikan adegan bergerak secara elektronik.

- 1.9.4 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 siswa.

