

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh peserta didik (siswa) dan pengajar (guru) yang saling berinteraksi dalam satu lingkungan belajar. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk menginternalisasi ilmu pengetahuan ke dalam diri peserta didik. Pembelajaran sendiri dilakukan harus dengan perencanaan yang sistematis dan terencana.

Guru sendiri memiliki peran sebagai pengawas, pengendali ataupun pengarah keterampilan yang sedang dipelajari peserta didik. Sedangkan peserta didik sendiri diwajibkan berperan aktif dalam menggali keterampilan yang dipelajari serta tetap berada dibawah instruksi guru untuk menuntaskan tujuan dari pembelajaran tersebut, dan tujuan tersebut dapat tercermin melalui indikator pencapaian kompetensi.

Untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang aktif tentu kita membutuhkan media, metode, alat, dan bahan yang memadai. Pemerintah sebagai salah satu pihak yang berwenang, melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

Pendidikan pada masa kini sedang mendapat kendala cukup besar. Pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan bertatap muka, kini harus dilakukan dengan cara dalam jaringan (daring). Hal itu cukup mengganggu proses pembelajaran. Karena pengajar (guru) dan peserta didik harus beradaptasi

bersama- sama untuk tetap dapat melakukan kegiatan belajar-mengajar secara optimal tanpa melanggar protokol kesehatan yang ditetapkan untuk meminimalisir penyebaran corona virus 2019. Dengan adanya pembatasan kegiatan pembelajaran di sekolah atau dilakukan dengan cara dalam jaringan (daring) ini sangat mempengaruhi keaktifan pengajar (guru) dalam mengajar dan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya, terutama dalam pembelajaran PJOK. Apalagi mata pelajaran PJOK ini lebih banyak kegiatan prakteknya dibandingkan teorinya. Sehingga perlu diberikan media yang dapat membantu dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah yang melatih perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportivitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual, dan sosial) untuk bertumbuh dan berkembang secara serasi, selaras dan seimbang (Depdiknas, 2006:131). Salah satu materi olahraga yang berkaitan dengan mata pelajaran PJOK adalah bola voli. Menurut Aip Syaifudin dan Muhadi, pengertian bola voli adalah permainan olahraga yang dimainkan oleh dua regu, dalam setiap regu terdiri dari 6 orang pemain. Masing-masing regu berusaha untuk memukul dan menjatuhkan bola ke dalam lapangan lawan melewati bagian atas net serta mencegah regu lawan menjatuhkan bola ke dalam lapangan. Dalam hal ini, materi bola voli tentu saja tidak hanya dapat dilakukan dengan cara memberikan teori saja, melainkan harus diberikan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk melakukan gerakan dan permainan bola voli dengan baik dan benar.

Dengan adanya pembatasan kegiatan pembelajaran di sekolah pengajar (guru) harus lebih aktif menggunakan media pembelajaran terutama media yang cocok diterapkan dalam keadaan saat ini. Pembatasan kegiatan pembelajaran ini, juga sangat mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam mengenal dan menggunakan media pembelajaran. Salah satunya media yang berbasis video. Media berbasis video ini sangat baik diterapkan dalam pembelajaran PJOK, salah satunya materi bola voli.

Peran media pembelajaran pada masa ini sangat berpengaruh baik terhadap keberhasilan peserta didik maupun kenyamanan guru, karena media yang dapat menarik perhatian peserta didik, itu memiliki tingkat presentase keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Salah satu media yang sering digunakan yaitu media pembelajaran berbasis video. Selain menarik melalui video kita juga dapat menyampaikan detail-detail yang kita anggap perlu secara terperinci dan dapat diulang-ulang.

Media video sendiri diartikan sebagai kumpulan gambar bergerak yang seringkali berisi suara yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor (audio visual) yang isinya merupakan materi pembelajaran yang akan dipelajari dengan tujuan mempermudah pemberian (internalisasi) materi dari guru kepada peserta didik guna berusaha menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada guru pelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Sukasada khususnya dalam pembelajaran online, peneliti menemukan beberapa kelemahan pembelajaran seperti peserta didik yang kurang menyimak penjelasan guru, sinyal yang kurang baik dan pembelajaran online biasanya dapat diakses melalui aplikasi Google meet, Zoom, dan lain-lain, namun hal ini juga tidak dapat dilakukan karena peserta didik terhambat oleh kuota internet, maka pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui grup WhatsApp dan Google classroom dengan mengirimkan tugas esai dan memberikan link video dari Youtube. Dan bagi peserta yang tidak memiliki paket data untuk datang langsung ke sekolah untuk mengambil tugasnya. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada guru PJOK di sekolah SMA Negeri 1 Sukasada dapat dilihat dari data jumlah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Sukasada tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah peserta didik sebanyak 150 yang terdiri dari kelas XIPA 1 dan XIPA 2, XIB 1 dan XIB 2, XIPS 1 dan XIPS 2. Aktivitas saat menerima materi bola voli tergolong rendah (menurun) karena terdapat beberapa masalah seperti proses pembelajaran yang digunakan masih bersifat online dalam grup chat dan pemberian tugas esai yang membuat peserta didik kurang menyimak materi dan media pembelajaran masih menggunakan sumber dari internet yang dimana sekolah juga perlu memiliki referensi dan menambah media video pembelajaran sendiri dalam proses pembelajaran. Namun sayangnya, penggunaan media pembelajaran berupa video ini masih belum dimanfaatkan oleh seluruh sekolah. Salah satunya sekolah yang akan saya

jadikan tempat penelitian yaitu SMA Negeri 1 Sukasada. Pembelajaran yang menggunakan media video di sekolah ini, masih belum maksimal digunakan terutama pada mata pelajaran PJOK. Sedangkan telah banyak artikel yang menyatakan keberhasilan media pembelajaran dengan video, seperti Penelitian yang dilakukan oleh Putro & Tuasikal (2018) yang berjudul implementasi Media Audio visual (Video) dan Media Gambar (Poster) Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola basket. Hasil penelitian ini diperoleh adanya pengaruh yang signifikan dengan hasil uji t menunjukkan bahwa aspek pengetahuan media gambar adalah $4.694 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek keterampilan media gambar $9.544 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek pengetahuan media video $9.604 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek keterampilan media video $7.693 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$. Peningkatan pada aspek pengetahuan media gambar sebesar 33,51%, aspek keterampilan media gambar sebesar 33,07%, aspek pengetahuan media video sebesar 30,83%, aspek keterampilan media video sebesar 41,28%.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Boleng (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Passing Bawah dalam Permainan Bola Voli Siswa Kelas VI SDInpres Oeba 1 Kupang” Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada aspek materi dan aspek media masuk dalam kategori

“baik” dan produk ini layak untuk digunakan dalam media pembelajaran. Produk ini juga sudah melakukan uji coba secara langsung dengan menggunakan skala kecil (12 orang) dan skala besar (36 orang) dan mendapatkan hasil yang cukup baik. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio visual passing bawah dalam permainan bola voli siswa kelas VI SDInpres Oeba 1 Kupang sangat baik. Jadi produk media audio visual passing bawah yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran PJOK pada materi bola voli passing bawah disekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Putra (2017) yang berjudul Pengembangan media video pembelajaran dengan model ADDIE pada materi passing bola voli kelas X di SMA PGRI Denpasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media ditinjau dari aspek isi mata pelajaran dengan persentase tingkat pencapaian 96% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori “sangat baik”. Kualitas media ditinjau dari aspek desain pembelajaran dengan persentase 85% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori “baik”. Kualitas media ditinjau dari aspek media pembelajaran termasuk kriteria dengan presentase 80% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori “baik”. Pada uji coba perorangan untuk kelas X IPS 1 dan X IPS 2 konveksi dengan presentase berturut-turut 90,7% dan 92,7% berarti video pembelajaran ini berada pada kategori “sangat baik”, untuk uji coba kelompok kecil konveksi dengan presentase 90,22% dan

88,88% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori “sangat baik” dan “baik”, dan uji coba lapangan konveksi dengan presentase 85,53% berarti video pembelajaran ini berada pada katagori “baik”.

Kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh Aryanti, Hartati, Syarifudin (2020) yang berjudul Model Pembelajaran Bulutangkis Melalui Video Animasi pada Siswa Pendidikan Jasmani. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba skala kecil yang dilakukan pada 20 siswa memperoleh presentase 63.1% yang termasuk dalam kategori “cukup ibaik”. Uji coba skala besar diperoleh presentase 82,59% yaitu hasil rata- rata 55 responden termasuk dalam kategori “layak”.

Penelitian yang dilakukan oleh Marzuna & Sudarsono (2019) yang berjudul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket Kelas XI AK 4 SMK Negeri 2 Tuban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media audio visual (video) pada hasil belajar shooting bola basket pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. Hal ini dibuktikan berdasarkan dari perhitungan persentase dengan hasil 5,35% untuk nilai pengetahuan dan 3,01% untuk nilai keterampilan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Besar (Passing Bola Voli) Untuk Kelas X SMA Negeri 1 Sukasada”**

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan studi pendahuluan teridentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang di berikan oleh guru kepada peserta didik masih bersumber internet.
2. Peserta didik kurang menyimak pada pembelajaran *online*.
3. Peserta didik terhambat pada kouta internet dan jaringan yang kurang baik.
4. Pembelajaran *online* dilakukan melalui grup WhatsApp dan Google classroom.
5. Hasil belajar peserta didik dalam *passing* bola voli rendah(menurun).
6. Sarana dan prasarana olahraga yang belum bisa digunakan secara optimal.
7. Menambah media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran *passing* bola voli.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka dari itu peneliti membatasi permasalahan penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar (*passing* bola voli) untuk kelas X SMA Negeri 1 Sukasada.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sesuai dengan permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan media video pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar (*passing* bola voli) untuk kelas X SMA Negeri 1 Sukasada ?
2. Bagaimana tanggapan para ahli isi materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan terhadap media berbasis video pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar (*passing* bola voli) untuk kelas X SMA Negeri 1 Sukasada ?
3. Bagaimana hasil uji produk pada kelompok kecil dan kelompok besar dalam pembelajaran PJOK materi permainan bola besar (*passing* bola voli) untuk kelas X SMA Negeri 1 Sukasada ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah tersebut yaitu:

1. Untuk merancang media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar (*passing* bola voli) untuk kelas X SMA Negeri 1 Sukasada.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan para ahli isi materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan terhadap media berbasis video pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar (*passing* bola voli) untuk kelas X SMA Negeri 1 Sukasada.
3. Untuk mengetahui hasil uji produk pada kelompok kecil dan kelompok besar pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar (*passing* bola voli) untuk kelas X SMA Negeri 1 Sukasada.
- 4.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

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

(1) Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan berguna dalam pengembangan teori yang diperoleh selama ini dalam kehidupan nyata serta sebagai saran pengembangan ilmu.

(2) Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengenalan gerak dan hasil belajar siswa kelas IX SMA Negeri 1 Sukasada pada pelajaran PJOK.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru kelas IX SMA Negeri 1 Sukasada pada mata pelajaran PJOK.

Bagi Sekolah

c) Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Bagi Peneliti

d) Melalui penelitian ini diharapkan peneliti bisa mengembangkan media pembelajaran yang mudah, efektif dan efisien.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk terperinci mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video ini diuraikan dalam persyaratan kinerja

(*Performance*). Untuk Spesifikasi produk pengembangannya sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan teks, gambar bergerak (video), dan Audio (suara) agar memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar melalui penyampaian materi dalam bentuk media pembelajaran PJOK berbasis video materi permainan bola besar (*passing* bola voli).
2. Produk media pembelajaran PJOK berbasis video ini berisi materi tentang analisis gerak spesifik *passing* atas dan *passing* bawah pada bola voli yang benar.

1.8 Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran

Melihat proses pembelajaran PJOK yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) di SMA Negeri 1 Sukasada pada masa Pandemi Covid-19 ini Guru kurang mengembangkan media pembelajaran dalam memberikan materi secara daring (dalam Jaringan) melalui platform *google classroom*. Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar dan motivasi belajar dari siswa yang menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis media video ini dapat membantu mengatasi masalah tersebut dengan membantu siswa baik dari penyampaian materi maupun menumbuhkan minat dan motivasi dari belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan Media Pembelajaran

Assumsidan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan.

Menambah media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar (*passing* bola voli) untuk kelas X SMA Negeri 1 Sukasada yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai kemampuan masing-masing.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini itentu memiliki pembatasan pengembangan, di antaranya sebagai berikut.

- a. Pengembangan Video Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi yang ada disekolah, sehingga produk ini hanya diperuntukan bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Sukasada dan peserta didik lain dengan karakteristik sejenis.
- b. Produk pengembangan video pembelajaran ini terbatas pada satu kompetensi dasar yaitu materi permainan bola besar (*passing* bola voli), SK/KD lain yang terkait tidak dipaparkan dalam media ini.

1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang terdapat dalam tulisan penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah cara membuat sesuatu untuk menghasilkan karya cipta yang digunakan untuk perantara antara peneliti dan praktik pendidikan.

2. Media pembelajaran adalah alat berupa gambar, film, buku, video yang digunakan untuk membantu dalam menyampaikan informasi pada proses pembelajaran.
3. Pengembangan Media Audio Visual adalah media yang didalamnya terdapat video, suara, dan teks yang disusun secara sistematis berdasarkan tahapan desain yang sederhana
4. Video adalah serangkaian gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyajikan sebuah tampilan gerak elektronik.
5. Kelayakan yaitu serangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil validasi ahli isi materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan serta hasil uji coba produk pada peserta didik yang meliputi aspek materi yang ada didalamnya, metode pembelajaran yang digunakan, desain dan tampilan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

