

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau sikap baru melalui pengalaman, studi, latihan, atau interaksi dengan lingkungan atau sumber-sumber pembelajaran. Proses pembelajaran dapat terjadi di berbagai konteks, termasuk dalam pendidikan formal di sekolah atau perguruan tinggi, dalam pelatihan profesional, atau bahkan dalam pengalaman sehari-hari.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang berfokus pada pengembangan fisik, kesehatan, dan keterampilan motorik peserta didik. Pembelajaran PJOK biasanya melibatkan berbagai kegiatan, seperti pelajaran teori, sesi latihan fisik, dan partisipasi dalam berbagai jenis olahraga dan permainan. Guru PJOK memiliki peran penting dalam memberikan panduan, memberikan umpan balik, dan membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang menyeluruh tentang kebugaran fisik dan kesehatan secara keseluruhan. Mata pelajaran ini dirancang untuk membantu peserta didik mencapai kebugaran tubuh, memahami pentingnya gaya hidup sehat, dan mengembangkan keterampilan olahraga dan aktivitas fisik lainnya. Salah satunya adalah pembelajaran materi atletik.

Menurut Sukirno, (2010: 22) menyatakan bahwa atletik adalah olahraga yang paling tua dan merupakan induk dari semua cabang olahraga, oleh sebab itu

atletik sering disebut sebagai *The Mother Of Sport*. Atletik yang meliputi gerakan jalan, lari, lempar, dan lompat adalah cabang olahraga yang paling tua di dunia. Hal ini karena umur olahraga atletik ini sama tuanya dengan mulai adanya manusia-manusia yang pertama di dunia. Aktivitas jalan, lari, lempar dan lompat merupakan bentuk-bentuk keterampilan gerak dasar paling asli dan paling wajar dari manusia, serta merupakan gerakan-gerakan yang amat penting dan tidak ternilai artinya bagi kehidupan manusia (Khomsin, 2011:1).

Pada hasil wawancara di SMP Negeri 1 Amlapura, menyatakan bahwa sekolah belum terdapat media video pembelajaran yang mendukung pembelajaran PJOK materi atletik dalam cabang lempar cakram. Masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan sehingga belum menguasai materi yang dijelaskan dan juga belum terdapat media pembelajaran tentang lempar cakram untuk menunjang dalam proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Ada beberapa peserta didik dengan hasil belajar yang rendah karena kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang didapat. Sangat disayangkan apabila hal ini terus bersinambung dimana sebetulnya minat peserta didik masih dapat ditingkatkan apabila pembelajaran didukung oleh media pembelajaran video. Dengan begitu peserta didik bisa meresap materi pendidikan. Tidak hanya itu pula media bisa digunakan diluar jam pembelajaran sebab keterbatasan jam. Salah satu pemanfaatan media pembelajaran ini supaya peserta didik sanggup menghasilkan hasil belajar yang efektif serta efisien. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa peserta didik lebih responsif terhadap audio visual, sedangkan yang lain lebih suka belajar melalui demonstrasi. Dengan mengembangkan media berbasis video tutorial pada peserta

didik SMP, guru dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih inklusif. Disini terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi rendah serta kurangnya motivasi yang muncul dari peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran teknik lempar cakram dengan awalan pada peserta didik, yaitu a) Kebosanan, Peserta didik dapat dengan cepat merasa bosan jika pembelajaran hanya terdiri dari ceramah panjang. Kebosanan dapat meredam motivasi belajar. b) Masih banyak peserta didik tidak mengamati uraian apa yang telah dipaparkan tentang teknik melempar cakram dengan awalan menyamping. c) peserta didik tidak mendengarkan dengan baik materi yang dipaparkan karena pada saat melakukannya peserta didik melakukan belum berdasarkan teknik dasar tersebut.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik mengembangkan tentang media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Atletik (Lempar Cakram) Pada Peserta Didik SMP”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya media video pembelajaran dalam menyampaikan materi lempar cakram SMP.
2. Kurang aktifnya peserta didik dalam menggali informasi dengan cara mencari referensi melalui media lain, mengenai materi atletik teknik lempar cakram sehingga hasil belajarnya kurang maksimal dalam proses pembelajaran.

3. Guru PJOK di sekolah masih menggunakan model pembelajaran ceramah sehingga peserta didik cepat merasa bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah adapun pembatas masalah pada penelitian ini hanya dapat peneliti uraikan yaitu:

1. Pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik SMP sebagai subjek penelitian.
2. Pada penelitian ini terbatas untuk pengembangan media video pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimanakah rancangan Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Atletik (Lempar Cakram) Pada Peserta Didik SMP?
2. Bagaimanakah hasil validasi para ahli terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Atletik (Lempar Cakram) Pada Peserta Didik SMP?
3. Bagaimanakah hasil uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar dalam Media Video Pembelajaran Materi Atletik (Lempar Cakram) Pada Peserta Didik SMP?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mendeskripsikan bentuk rancangan media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP.

2. Mendeskripsikan hasil validasi para ahli terhadap pengembangan media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP.
3. Mendeskripsikan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dalam media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap materi teknik melempar cakram dengan awalan menyamping.
- b. Penggunaan video tutorial dalam pembelajaran lempar cakram, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Komponen olahraga dan gerak memberikan elemen kegiatan fisik yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara mengembangkan media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk melakukan pemilihan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar PJOK peserta didik.

- c. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan memberikan salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan prestasi belajar PJOK peserta didik.
- d. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan mengenai model pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar PJOK peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk terperinci mengenai pengembangan ini diuraikan dalam persyaratan kinerja (performance). Dalam penelitian pengembangan ini, adapun spesifikasi produk pengembangannya adalah produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa media video pembelajaran materi Atletik (Lempar Cakram). Materi pengembangan yang dikemas dalam bentuk video ini memuat materi lempar cakram dengan awalan menyamping.

Video dirancang sedemikian rupa berupa video rekaman tutorial atau video rekaman audio berupa aset suara narator dan musik latar. Video tugas gerak yang dimana berisikan tahapan-tahapan melakukan teknik lempar cakram mulai dari mudah, sedang hingga sulit. Grafis berupa aset gambar dan huruf (teks) serta instrumen pendukung yang membantu memberikan penjelasan pada pembahasan materi. Pada video yang dirancang diperkirakan berdurasi sekitar 10-5 menit.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Melihat proses belajar peserta didik di SMP khususnya pada materi lempar cakram yang pelaksanaan masih terlihat monoton, tentunya sudah mengurangi

minat peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran PJOK. Maka dari itu Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Atletik (Lempar Cakram) Pada Peserta Didik SMP ini dapat 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

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran aktivitas pengembangan teknik melempar cakram dengan media video pembelajaran materi Atletik (Lempar Cakram) pada Peserta Didik SMP yaitu:

1. Media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) menjadi salah satu sumber pembelajaran bagi peserta didik.
2. Media video pembelajaran materi atletik (lempar cakram) pada peserta didik SMP dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran khusus pada materi teknik lempar cakram.

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

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya di uji coba pada Peserta Didik di SMP Negeri 1 Amlapura berdasarkan situasi yang ada.
2. Produk Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Atletik (Lempar Cakram) pada peserta didik SMP terdapat kompetensi yaitu teknik melempar cakram dengan awalan menyamping selain terkait dari itu tidak dipaparkan dalam media ini.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan untuk menghasilkan suatu produk yang digunakan untuk menjembati antara penelitian dan praktik pendidikan
2. Media Pembelajaran adalah segala bentuk dan seluruh yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga menciptakan suatu kondisi yang merangsang mahasiswa didik untuk belajar dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap baru.
3. Video adalah teknologi penangkap, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan dan rekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.
4. Kelayakan adalah serangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil validasi ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran serta hasil uji coba produk pada mahasiswa didik yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek keterampilan dan aspek teknis.