

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sembilan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Winkel (dalam Parmiti, 2014:5) belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pemahaman, keterampilan dan sikap nilai. Belajar juga dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

Keberhasilan pembelajaran tidak lepas dengan cara mengajar pendidik dan cara belajar peserta didik. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila adanya perubahan perilaku pada peserta didik ke arah yang lebih baik menyangkut perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik dibantu agar dapat berkembang secara optimal sesuai kemampuan potensi, sifat dan kebiasaan yang dimiliki. Pengajar harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi perkembangan peserta didik dengan

memberikan suasana kelas yang nyaman, menyenangkan, dan menarik untuk mengembangkan diri secara optimal sehingga tujuan yang dicita-citakan dapat tercapai.

Teknologi Pendidikan sangat diperlukan dalam mengembangkan sebuah inovasi pembelajaran. Sehubungan dengan ini Merrill (dalam Mahadewi 2014:3) mengatakan bahwa “Teknologi pendidikan tidak hanya mengacu pada alat-alat (*hardware*) atau program aplikasi (*software*) yang digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi mencakup hal yang lebih luas lagi seperti pembelajaran, startegi pembelajaran, prinsip-prinsip dan teori pembelajaran”. Oleh karena itu untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien harus memadukan penggunaan media pembelajaran dengan startegi dan teori pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan peran teknologi pendidikan adalah mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan (Penjaskes). Mata pelajaran penjaskes adalah suatu mata pelajaran yang menggunakan konsep pembelajaran yang sering disebut dengan *learning by moving* (belajar melalui gerak). Terkadang siswa melupakan instruksi yang diberikan oleh guru, itu yang menjadi penyebab utama siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran penjaskes. Hal ini terjadi pada siswa kelas X, sehingga para guru mencari cara atau strategi belajar yang mampu membangkitkan kembali minat belajar penjaskes bagi siswa kelas X di SMA PGRI 4 Denpasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA PGRI 4 Denpasar pada taggal 13 Febuari 2019 dan wawancara bersama guru mata pelajaran Penjaskes

kelas X. Dalam proses pembelajaran di sampaikan dengan metode ceramah, praktek, tugas dan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku LKS.

Beberapa permasalahan yang dijumpai menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran mata pelajaran penjaskes khususnya kelas X antara lain yaitu :

- 1) sumber materi hanya menggunakan buku LKS.
- 2) proses pembelajaran Penjaskes kelas X SMA PGRI 4 Denpasar masih monoton hanya begitu-begitu saja yaitu pemanasan, kegiatan inti dan istirahat. Tidak ada inovasi dalam prosesnya.
- 3) pada saat guru mata pelajaran penjaskes tidak sekolah atau ijin karena alasan tertentu siswa cenderung ditugaskan untuk membersihkan halaman sekolah, sehabis itu siswa bermain di luar kelas menunggu bel istirahat berbunyi.
- 4) pada saat melakukan proses pembelajaran siswa selalu diajak langsung praktek di lapangan tanpa memberikan teori terlebih dahulu. Sehingga kadang ada siswa yang bertanya-tanya tentang kegiatan yang dilakukan, karena pengetahuan awal siswa belum paham tentang materi pembelajaran yang diajarkan.

Dari permasalahan yang ditemukan di SMA PGRI 4 Denpasar, kiranya perlu dikembangkan sumber belajar dan media pembelajaran guna membantu proses pembelajaran. Sumber belajar, atau media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga guru tidak lagi kesulitan dalam menjelaskan materi dan tidak selalu menggunakan demonstrasi tetapi bisa digantikan dengan media video pembelajaran tentang materi teknik dasar bermain bola voli. “Hasil pembelajaran atau pelatihan dapat dipengaruhi oleh faktor *raw input* (pengetahuan awal, kemampuan peserta didik, dan lain-lain) dan faktor *enviromental input* dan proses belajar mengejar/pelatihan” (Agung, 2012:2). Dengan demikian peningkatan mutu belajar bisa tercapai.

Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa dan guru. Siswa dapat belajar terlebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Dengan demikian guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien. Dengan pertimbangan di atas, maka perlu diadakannya penelitian tentang pengembangan media video pembelajaran teknik dasar bola voli mata pelajaran penjasokes dengan menggunakan model *hannafin and peck*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas terdapat beberapa faktor yang menyebabkan, rendahnya prestasi belajar penjasokes siswa. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) sumber belajar mata pelajaran penjasokes hanya menggunakan LKS sehingga siswa sulit memahami materi yang di sajikan oleh guru.
- 2) proses pembelajaran penjasokes kelas X SMA PGRI 4 Denpasar masih monoton yaitu teori, pemanasan dan kegiatan inti. Tidak ada inovasi dalam prosesnya.
- 3) pada saat melakukan proses pembelajaran siswa selalu diajak langsung praktek di lapangan tanpa memberikan teori terlebih dahulu. Sehingga kadang ada siswa yang bertanya-tanya tentang kegiatan yang dilakukan, karena siswa belum memiliki pengetahuan awal dan penguasaan materi.
- 4) pada saat guru mata pelajaran penjasokes tidak berada di sekolah atau ijin karena alasan tertentu siswa cenderung ditugaskan untuk membersihkan

halaman sekolah, sehabis itu siswa bermain di luar kelas menunggu bel istirahat berbunyi.

1.3 Pembatasan Masalah

Bersarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan di SMA PGRI 4 Denpasar yaitu guru masih menyapaikan materi dengan monoton, minimnya sumber belajar, kurangnya media pembelajaran dan kurangnya jam pelajaran karena kesibukan maupun ketidakhadiran guru karena libur sekolah, siswa minta izin, siswa sakit, ada upacara agama, dan keadaan tidak tertentu lainnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut sekolah perlu menambah jam pelajaran diluar jam sekolah, memperkaya sumber belajar dan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi seperti video pembelajaran, media pembelajaran interaktif, dan sebagainya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagimanakah rancang bangun media video pembelajaran teknik dasar bermain bola voli pada mata pelajaran penjaskes dengan model *hannafin and peck* untuk siswa kelas X Semester I SMA PGRI 4 Denpasar tahun pelajaran 2019/2020 ?
2. Bagimanakah hasil validasi konten media video pembelajaran teknik dasar bermain bola voli dalam mata pelajaran penjaskes dengan model *hannafin and peck* untuk siswa kelas X Semester I SMA PGRI 4 Denpasar tahun pelajaran 2019/2020 ?

3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar penjaskes siswa kelas X Semester I SMA PGRI 4 Denpasar tahun pelajaran 2019/2020 ?

1.5 Tujuan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan konten video pembelajaran teknik dasar bermain bola voli dalam mata pelajaran penjaskes kelas X semester I SMA PGRI 4 Denpasar tahun pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas hasil validasi konten video pembelajaran teknik dasar bermain bola voli dalam mata pelajaran penjaskes kelas X semester I SMA PGRI 4 Denpasar tahun pelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui efektivitas konten video pembelajaran pada teknik dasar bermain bola voli dalam mata pelajaran penjaskes kelas X semester I SMA PGRI 4 Denpasar tahun pelajaran 2019/2020.

1.6 Spesifikasi Produk Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah video pembelajaran teknik dasar bermain bola voli. Spesifikasi video pembelajaran teknik dasar bermain bola voli.

1. Konten produk

Konten dalam video ini menyajikan video teknik dasar bermain bola voli yang diperagakan oleh model yang telah menguasai bidang tersebut. Video ini memuat cara teknik dasar bermain bola voli dengan benar dan baik.

2. Kelebihan produk video pembelajaran

Kelebihan pengembangan video pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan *hannafin and peck*. Karena disetiap tahapan pengembangan media video pembelajaran terdapat evaluasi dan penilaian yang membantu proses pengembangan media video agar lebih baik.

3. *Software* Pengembangan

Software yang digunakan dalam pengembangan video ini adalah. *Adobe primere cc 2015, adobe photosop cc 2015, adobe after Effect cc 2015, adobe audition pro cc 2015*. *Software* yang digunakan ini sangat mudah digunakan dan memiliki kelebihan antara lain : 1) paling diunggulkan yaitu mempunyai *timeline* dan audio hingga 99 kolom yang dapat leluasa memasukan video, serta menambahkan audio mulai dari *backrgound* musik, sound FX, dan audio lainnya, 2) mudah dioprasikan bagi pemula karena pada kolom tersebut sudah ditentukan berbagai fungsi tertentu yang digunakan untuk editing video, 3) dukungan efek yang melimpah untuk pembuatan *motion grafik*, 4) efek suara yang berbeda dan keberadaan pengolahan batch efek suara seperti *slowing sound, voice reversal* dan *distorsi*.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Rendahnya kemampuan siswa kelas X Semester I di SMA PGRI 4 Denpasar, dalam mengingat mata pelajaran penjaskes teknik dasar bermain bola voli menyebabkan rendahnya nilai pelajaran siswa dalam mengembangkan teknik bermain bola voli. Oleh karena itu masalah ini perlu diatasi dengan pengembangan video pembelajaran teknik dasar bola voli di SMA PGRI 4 Denpasar untuk meningkatkan kemampuan bermain bola voli.

1.8 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

A. Asumsi pengembangan

1. Video pembelajaran ini akan memotivasi peserta didik dan mempermudah dalam proses pembelajaran, karena video pembelajaran menampilkan tutorial dan mudah di paahami untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran, akan mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi di dalam kelas.
3. Video pembelajaran ini mengacu dan menggunakan buku ajar dan buku panduan yang diberikan oleh guru untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih baik dan lebih mudah dipahami oleh guru maupun pesrta didik.

B. Keterbatasan pengembangan

1. Pengembangan produk video pembelajaran dikembangkan berdasarkan kurikulum yang berlaku di SMA PGRI 4 Denpasar, sehinga produk yang di hasil pengembangan ini hanya bisa di pegrunakan untuk peserta didik kelas X di SMA PGRI 4 Denpasar.
2. Materi yang dikembangkan hanya mencangkup materi cara dasar teknik bermain bola voli. Hal ini disarankan karena waktu pembelajaran yang terbatas, serta pertimbangan dari guru.
3. Video pembelajaran teknik dasar bermain bola voli ini dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SMA PGRI 4 Denpasar. Sehingga kurang sesuai diterapkan di Sekolah lain

1.3 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu sistem pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal atau segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, menerapkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.
3. Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam kelas maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
4. Teknik dasar permainan bola voli merupakan teknik dasar dalam permainan bola voli yang dimana di dalamnya terdapat dasar-dasar cara bermain bola voli yang baik dan bena