

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah penelitian

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis pada pengembangan kompetensi siswa. Kurikulum berbasis kompetensi (*outcomes-based curriculum*) yaitu pengembangan kurikulum yang diarahkan pada pencapaian kompetensi seperti yang telah dirumuskan dalam Standar Kompetensi Lulusan. Kurikulum 2013 juga dirancang dengan karakteristik sebagai kompetensi yang dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang kemudian dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran. Kurikulum 2013, terdapat lima karakteristik yaitu: mempergunakan keseluruhan sumber belajar, pengalaman lapangan, strategi individual personal, kemudahan belajar, dan belajar tuntas. (Kemendikbud, 2012)

Tercapainya tujuan pendidikan tidak lepas dari peran guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan komponen pokok yang perlu ditetapkan dalam pengajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat bergantung pada guru dan orang tua. Guru sebagai pemimpin belajar atau fasilitator dalam suatu pembelajaran sedangkan orang tua berperan dalam memberikan pendampingan pada kegiatan pembelajaran di rumah. peran orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah, salah satunya dipengaruhi faktor oleh komunikasi. (Sofia, L., Indah, M. S., Sabila, A dan Mulyanto, S. A. D. 2020) komunikasi dengan teman dekat dan keluarga lebih mengarah pada terjaganya hubungan yang harmonis dengan orang diluar lingkup profesionalisme dalam bekerja. Maka dari itu dibutuhkan komunikasi efektif dua arah dari pihak orang tua terhadap anak, dan juga anak terhadap orang tua. Dengan demikian dapat terjalin komunikasi yang harmonis antara kedua belah pihak yang semakin menguatkan keberhasilan peran orang tua dalam mendampingi anak belajar dari rumah.

Di zaman tren teknologi ini semakin menuntut guru agar terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan nyaman bagi siswa. Hal

tersebut dapat dicapai salah satunya dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Tanpa terkecuali, Indonesia pun perlu meningkatkan kualitas lulusan sesuai dunia kerja dan tuntutan teknologi digital (Lase, 2019)

Kemaksimalan pembuatan bahan ajar berbasis teknologi menjadi kendala belum bisa diterapkannya bahan ajar elektronik. Oleh karena itu diperlukan pendukung proses pembelajaran yang optimal dengan memaksimalkan bahan ajar berupa video. Dengan demikian diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dalam pembelajaran secara mandiri untuk membangun pengetahuannya sendiri sehingga siswa akan lebih paham akan apa yang mereka pelajari. Peran guru dalam mengembangkan bahan ajar sangatlah berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Guru juga memiliki peran penting untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif sehingga guru dapat dengan mudah menyampaikan materi secara akurat dan jelas. Bahan ajar yang efektif dan efisien serta memprioritaskan kemandirian siswa dalam belajar adalah bahan ajar berbasis video. Bahan ajar berbasis video sebagai satu bahan ajar yang memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan buku lks.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA N 1 Amlapura mengenai materi senam ritmik menunjukkan bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan belum mampu menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Peserta didik tidak termotivasi dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Beberapa siswa masih tidak dapat memahami materi senam ritmik, dari gambaran situasi tersebut menunjukkan bahwa upaya alternatif diperlukan untuk mengatasi penyebab kurangnya minat dan meningkatkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran sesuai kebutuhan sangat penting bagi guru dan siswa.

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membuat media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi, yaitu mengembangkan video pembelajaran pada materi senam ritmik yang menarik

minat peserta didik. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah bahan ajar berbasis video, yang menarik minat peserta didik dan membantu mereka memahami pelajaran (Farista & M, 2018). Video pembelajaran memiliki gambar dan suara yang membantu menjelaskan dan memahami materi pelajaran. Dengan menggunakan media video dapat memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan serta dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Penggunaan media video ini sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, media video adalah apa pun yang dapat menggabungkan sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial, menurut Daryanto (2015:87). Program video dapat digunakan dalam pendidikan karena mereka dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Mereka juga dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk menunjukkan perubahan dari waktu ke waktu. Untuk membantu guru menyampaikan materi yang dinamis, kemampuan untuk memvisualisasikan konten video sangat membantu. Dan hal yang senada juga disampaikan oleh (Teguh Prasetyo SP et al., 2021) Penelitian menemukan bahwa siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik sebesar 85,79% jika mereka menggunakan video pembelajaran. Selain itu, video pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami gerakan.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang masih terjadi di lapangan Sebagian guru masih kurang dalam pengembangan bahan ajar, Tidak ada kata-kata atau video motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga kelas menjadi sangat gaduh dan tidak terkontrol saat jam pembelajaran di laksanakan, siswa menjadi tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak mengerti atau kurang memahami materi apa saja yang sudah guru jelaskan. Dengan adanya video pembelajaran ini akan sangat membantu siswa ditingkat sekolah menengah atas untuk memahami konsep pembelajaran atau materi yang diberikan. Terlihat bahwa pada proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku tematik yang diberikan oleh pemerintah dan menggunakan gambar-gambar sederhana sehingga siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran, lebih mudah merasa bosan dan menyebabkan siswa tidak

aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kurangnya ketercapaian dalam pembelajaran disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak berjalan secara optimal (Dewi & Izzati, 2020). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang media pembelajaran berbasis video pada materi senam ritmik dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Senam Ritmik Model ADDIE Untuk Peserta Didik Kelas XII di SMA N 1 Amlapura”**.

Pengembangan Bahan ajar berupa video sangat memudahkan peserta didik untuk memahami materi karena bahan ajar berupa video ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan observasi diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurang menariknya pembelajaran karena kurang tersedianya media pembelajaran senam ritmik.
2. Sumber belajar yang digunakan siswa hanya berpedoman pada buku lks saja, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang memahami pembelajaran yang diberikan.
3. Belum tersedia adanya penerapan perangkat atau media elektronik yang memungkinkan siswa belajar secara efektif dan efisien, serta kurang diterapkannya pembelajaran yang berbasis video.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar tidak menyimpang dari permasalahan yang sebenarnya maka masalah di dalam penelitian ini dibatasi dan berfokus pada :

1. Pengembangan video pembelajaran Teknik dasar senam ritmik berbasis model ADDIE untuk peserta didik kelas XII di SMA N 1 Amlapura.
2. Uji efektivitas dilakukan terbatas pada peserta didik kelas XII di SMA N 1 Amlapura.

3. Media ajar ini disusun berdasarkan pada buku LKS PJOK kelas XII Kurikulum 2013 dengan mengambil materi pokok senam ritmik.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan video pembelajaran teknik dasar senam ritmik berbasis model ADDIE untuk peserta didik XII di SMA N 1 Amlapura?
2. Bagaimana kelayakan terkait pengembangan video pembelajaran teknik dasar senam ritmik berbasis model ADDIE untuk peserta didik kelas XII di SMA N 1 Amlapura?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan video pembelajaran teknik dasar senam ritmik berbasis model ADDIE untuk peserta didik kelas XII di SMA N 1 Amlapura?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk Mengetahui rancang bangun pengembangan video pembelajaran teknik dasar senam ritmik berbasis model ADDIE untuk peserta didik kelas XII di SMA N 1 Amlapura
2. Untuk Mengetahui kelayakan terkait pengembangan video pembelajaran teknik dasar senam ritmik berbasis model ADDIE untuk peserta didik kelas XII di SMA N 1 Amlapura
3. Untuk Mengetahui tingkat efektivitas pengembangan video pembelajaran teknik dasar senam ritmik berbasis model ADDIE untuk peserta didik kelas XII di SMA N 1 Amlapura.

1.6 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan menggunakan media video. Selain itu hasil penelitian ini dapat mendukung dan mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan demikian kemampuan peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Membantu meningkatkan dan menarik pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PJOK Senam Ritmik

b. Bagi Sekolah

Diharapkan memberikan masukan tentang pembelajaran Senam Ritmik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah atau di rumah

c. Bagi Guru

Sangat membantu para guru untuk proses pembelajaran berlangsung yaitu mewujudkan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif bagi peserta didik

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti pada proses pembelajaran di SMAN 1 Amlapura dan diharapkan dapat meningkatkan kompetensi calon guru PJOK dalam merencanakan, menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran PJOK yang memanfaatkan media pembelajaran secara tepat, praktis dan efisien.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diinginkan

Spesifikasi produk adalah penjelasan yang terperinci mengenai persyaratan kinerja (performance). Sedangkan spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Video pembelajaran yang didesain berdasarkan ADDIE model yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, analyze (analisis), design (desain dan perencanaan),

development (pengembangan), implementation (implementasi atau eksekusi), dan evaluation (evaluasi atau umpan balik). Program yang digunakan yaitu Adobe Premiere Pro dan Cap Cut yang didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar bergerak (video), dan audio (suara). Dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada peserta didik untuk belajar lewat sajian materi secara audio-visual.

2. Media video pembelajaran teknik dasar Senam Ritmik berbasis model ADDIE untuk peserta didik Kelas XII di Sma N 1 Amlapura ini dikemas secara menarik untuk dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik serta termotivasi dalam belajar mengenai materi Senam Ritmik dan diharapkan dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Media ajar berupa video ini dapat diaplikasikan dengan menggunakan komputer atau laptop serta hp android dan bisa diputar ulang.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini sangat penting dilakukan mengingat proses pembelajaran saat ini melalui teknologi. Agar proses pembelajaran berjalan lancar maka diperlukan media pembelajaran interaktif serta memanfaatkan teknologi juga dengan menggunakan media berupa video. Pengembangan media ini sangat berguna jika media yang di rancang memiliki kualitas baik dalam isinya. Pentingnya penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Produk penelitian serta pengembangan ini berupa media video pembelajaran pada materi senam ritmik yang dapat dijadikan sumber belajar mandiri yang mudah di pelajari bagi peserta didik dan dikembangkan berdasarkan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.
2. Pada proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena adanya video pembelajaran yang membuat peserta didik tidak bosan, jenuh, dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berkembangnya hasil belajar peserta didik dalam proses belajar dikarenakan adanya media video pembelajaran yang digunakan oleh guru.

3. Menambah pengetahuan di bidang teknologi, sehingga wawasan tentang berbagai media semakin luas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara nyata, adapun manfaat yang dapat diuraikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran berbasis video pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi aktivitas ritmik mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran.
 - b. Validator yaitu ahli isi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan praktisi lapangan akan memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas atau kelayakan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro CS6* dan *Cap Cut* yang baik.
 - c. Sekolah memiliki sarana yang dapat menunjang pemanfaatan media berbasis video pembelajaran secara maksimal guna mendukung proses pembelajaran.
2. Produk media pembelajaran berbasis video ini memiliki keterbatasan, yaitu sebagai berikut:
 - a. Produk akhir media pembelajaran berbasis video pembelajaran ini hanya terbatas pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi Senam Ritmik untuk peserta didik kelas XII di SMA N 1 Amlapura.
 - b. Keterbatasan alat media yang tidak sebaik produksi studio, sehingga produk media yang dikembangkan belum maksimal.
 - c. Program yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro CS6* dan *Cap Cut*, kesulitan dalam pembuatan media ini di animasi dan keterbatasan pengalaman serta pengetahuan penggunaan media elektronik.
 - d. Media ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE

1.10 Definisi Istilah

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

- 1) Pengembangan adalah proses, atau perbuatan untuk menghasilkan produk yang akan digunakan untuk menjembati antara penelitian dan praktik Pendidikan
- 2) Senam ritmik (senam irama) adalah olah tubuh yang mengkombinasikan kemampuan gerak dengan alunan musik (irama) untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan, kelenturan, dan kelincahan tubuh.
- 3) Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menyampaikan pesan kepada peserta didik berupa audio dan visual yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan tidak dibatasi dengan tempat.
- 4) Video adalah teknologi penangkap, perakaman, pengelolaan dan penyimpanan , pemindahan dan perkonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.
- 5) Kelayakan adalah serangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil layakasi ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desai pembelajaran serta hasil uji coba produk pada peserta didik.