

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Pendidikan merupakan proses pembelajaran dan pembentukan karakter bagi peserta didik. Melalui pendidikan, mutu sumber daya manusia di Indonesia dapat ditingkatkan, serta dapat membawa bangsa ini ke arah yang lebih maju, menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan kompetitif, sehingga dapat bersaing dengan negara-negara maju di dunia. Dalam dunia pendidikan, peningkatan sumber daya manusia dapat dicapai salah satunya melalui pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).

PJOK adalah bagian dari suatu pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas fisik yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, pengetahuan kesehatan, perilaku hidup sehat, kecerdasan dan sosial yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, kognitif dan afektif Setiono (2015: 2). Melalui kegiatan pjok diharapkan siswa akan melewati proses tumbuh dan berkembang sesuai tingkatannya.

Mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah, memiliki beberapa materi yang salah satu materinya adalah senam lantai. Materi senam lantai ini adalah untuk melatih tubuh seseorang tidak hanya jasmani saja tetapi juga rohani. Dalam melakukan latihan atau pembelajaran senam lantai diperlukan suatu metode yang efektif, efisien, menyenangkan dan aman. Sehingga siswa mampu mengembangkan kepribadian dan kebugaran jasmani secara baik melalui pembelajaran senam lantai.

Pembelajaran senam lantai di sekolah jarang diberikan pada saat proses pembelajaran, mengingat media dan aktivitas pembelajaran yang menunjang untuk terlaksananya pembelajaran belum memadai dan tidak terlalu banyak. Padahal senam lantai dapat mempengaruhi kinerja siswa untuk dapat beraktivitas lebih bagus dan untuk meningkatkan kualitas fisik. Sehingga diperlukan kreativitas seorang guru untuk mengembangkan model pembelajaran dan media untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan senam lantai. Azhar (2017:4) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional. Tegeh (2015:9) media merupakan saluran pesan dari sumber pesan kepada anak didik. Rayandra (2012:5) media yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Trini (dalam Purwono, 2014: 128) memberi makna media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Dengan kata lain, media adalah segala sesuatu sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi atau menyampaikan pesan dari sumber informasi ke penerima informasi yang dapat dirasakan oleh indra dan berfungsi sebagai perantara atau alat untuk proses komunikasi (proses pembelajaran).

Rayandra (2012:8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Ibrahim dkk (dalam Tegeh, 2015: 8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang

perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajaran (siswa) dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Azhar (2017:4) media pembelajaran yaitu apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Brigs (dalam Purwono, 2014: 128) media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat disampaikan guru (sumber informasi) kepada siswa (pembelajar) melalui buku, video, film dan sebagainya sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu

Hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Singaraja, terdapat materi senam lantai pada mata pelajaran PJOK kelas XI kurikulum Merdeka Belajar yang meliputi: guling depan (*forward roll*), guling belakang (*backward roll*) Guru PJOK di SMA Negeri 3 Singaraja belum maksimal dalam menerapkan pembelajaran senam lantai, ini salah satunya diakibatkan karena model pembelajaran yang diberikan oleh guru ke siswa masih kurang dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu penggunaan iptek dalam peningkatan kemampuan siswa saat ini harus dilakukan.

Pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan metode demonstrasi, dimana guru memberikan contoh gerakan keseluruhan materi senam lantai roll depan dan roll belakang. Setelah itu guru meminta siswa langsung

mempraktikkannya di atas matras, sebagian siswa takut atau tidak berani dalam melakukan gerakan senam lantai materi roll depan dan roll belakang.

Harus diberikan strategi khusus untuk memberikan teknik-teknik pembelajaran yang benar, di mulai dari tingkat yang paling mudah. Selanjutnya, hasil wawancara kepada guru PJOK, beliau menyatakan, selama ini belum pernah menayangkan dan belum ada media pembelajaran senam lantai melalui media video dan menyatakan, perlu dibuatkan atau dikembangkan media pembelajaran senam lantai berbasis video. Karena dengan adanya pengembangan media pembelajaran tersebut akan dapat membantu dan mempermudah siswa dalam mempercepat penguasaan teknik atau gerakan senam lantai. Dengan melihat tayangan video pembelajaran dahulu, agar siswa memiliki pemahaman dan konsep sehingga mereka dapat mengikuti penilaian tanpa memerlukan waktu latihan yang lama.

Dengan adanya teknologi yang sedang dikembangkan ini dapat membantu siswa dan guru untuk menguasai keterampilan senam lantai dengan belajar sendiri yang dibantu dengan media video pembelajaran tutorial senam lantai yang secara lengkap akan dikemas, agar dapat memudahkan siswa.

Berdasarkan Permasalahan di atas, mendorong peneliti untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Senam Lantai *Roll* Depan dan *Roll* Belakang Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Permasalahan penelitian yang peneliti ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Strategi dan model pembelajaran yang diberikan oleh guru ke siswa masih kurang dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek).
2. Sebagian siswa masih takut/tidak berani melakukan gerakan senam lantai, karena siswa masih salah melakukan teknik materi senam lantai.
3. Kurangnya media pendukung dalam melakukan pembelajaran senam lantai.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

1. Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam maka peneliti memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya.
2. Peneliti membatasi diri hanya berkaitan dengan pembelajaran senam lantai teknik dasar guling depan (*forward roll*) dan guling belakang (*backward roll*).
3. Teknik dasar guling depan dan guling belakang inidipilih karena dapat meningkatkan hasil belajar dalam melakukan pembelajaran senam lantai sehingga membawa kemajuan untuk hasil belajar dan prestasi yang meningkat.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan masalah di atas maka secara operasional masalah yang dikaji dalam penelitian ini, dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran berbasis video tutorial senam lantai *roll* depan dan *roll* belakang pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimanakah validasi ahli isi/materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran serta uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis

video tutorial senam lantai *roll* depan dan *roll* belakang untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja?

3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis video tutorial senam lantai *roll* depan dan *roll* belakang pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut maka peneliti ini bertujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran berbasis video tutorial senam lantai *roll* depan dan *roll* belakang pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja?
2. Mendeskripsikan validasi ahli isi, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran serta uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terhadap media pembelajaran senam lantai berbasis video tutorial pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja.
3. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran senam lantai berbasis video tutorial pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis adalah sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis yaitu mengungkapkan pada pengembangan video tutorial *roll* depan dan *roll* belakang untuk peserta didik kelas XI sehingga dapat memberikan sumbangan dalam rangka menghasilkan kemampuan cepat tanggap dan keterampilan proses gerak siswa. Selain itu, manfaat teoritis dari pengembangan video tutorial teknik rol depan dan rol belakang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan cepat tanggap dan keterampilan proses gerak dalam melaksanakan gerakan yang sudah dicontohkan.

### 2. Manfaat Praktis

Peneliti ini bermanfaat untuk peserta didik, guru, peneliti, adapun manfaat praktis dari peneliti ini sebagai berikut.

### 3. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan meningkatkan proses pembelajaran yang aktif bagi peserta didik kelas XI pada kemampuan gerak dan keterampilan untuk mengembangkan dirinya dan meraih keberhasilan dalam melaksanakan belajar yang optimal.

### 4. Guru

Penelitian ini diharapkan dijadikan pedoman dalam merancang pengembangan video tutorial rol depan dan rol belakang untuk peserta didik kelas XI, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

## 5. Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membuat pengembangan video tutorial rol depan dan rol belakang untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja.

### 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 perancangan), 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 tutorial senam lantai *roll* depan dan *roll* belakang berbasis model ADDIE untuk peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Singaraja ini dikemas secara menarik untuk dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik serta termotivasi dalam belajar mengenai materi senam lantai *roll* depan dan *roll* belakang 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 dirancang memiliki kualitas baik dalam isinya. Pentingnya penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Produk penelitian serta pengembangan ini berupa media video pembelajaran pada materi senam lantai 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 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. Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial senam lantai teknik *roll* depan dan *roll* belakang 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 .
  - c. Sekolah memiliki sarana yang dapat menunjang pemanfaatan media pembelajaran berbasis video 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 lantai untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Singaraja.
  - 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 adalah latihan fisik yang dirancang untuk mengembangkan kekuatan dan kordinasi. Olahraga kompetitif dimana individu melakukan pertunjukan akrobatik opsional dan ditentukan sebagian besar pada peralatan khusus untuk menunjukkan kekuatan, keseimbangan, dan kontrol tubuh.
- 3) Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menyampaikan pesan kepada siswa/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 penkontruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.
- 5) Kelayakan dalam serangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil layak ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran serta hasil uji coba produk pada siswa