

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, keterampilan fisik, serta kemampuan sosial dan emosional peserta didik. Di dalamnya, siswa tidak hanya diajak untuk meningkatkan kesehatan fisik, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan sikap-sikap seperti disiplin, kerjasama, dan ketangguhan mental (Harta, 2019). Melalui pembelajaran olahraga, siswa belajar untuk berkolaborasi dengan teman sekelompok, mengambil keputusan dalam situasi yang kompetitif, serta menghadapi tantangan dengan sikap positif (Muhtar & Lengkana, 2019). Salah satu cabang olahraga di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja adalah softball, sebuah permainan beregu yang menuntut koordinasi dan penguasaan teknik dasar. Diciptakan oleh George Hancock di Chicago pada tahun 1887, softball melibatkan dua tim dan menekankan kerja sama serta keterampilan teknik, menjadikannya ideal untuk pengembangan sosial dan fisik peserta didik (Suhartini, 2011).

Teknik dasar dalam softball, seperti memukul bola, menangkap, melempar, dan berlari, merupakan keterampilan fundamental yang perlu dikuasai dengan baik oleh setiap pemain (Putri & Nurhayati, 2022). Penguasaan teknik-teknik ini tidak hanya berpengaruh pada kemampuan individu, tetapi juga berkontribusi besar terhadap performa tim secara keseluruhan. Dalam konteks ini, teknik dasar lemparan dan tangkapan atas menjadi elemen penting dalam pembelajaran softball. Lemparan dan tangkapan atas membutuhkan koordinasi tubuh yang baik, kekuatan

tangan, serta konsentrasi yang optimal hal ini akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Penguasaan teknik lemparan dan tangkapan atas tidak hanya meningkatkan kemampuan individu, tetapi juga mendukung kerja sama tim secara keseluruhan. Namun setelah dilakukan obeservasi awal dalam praktik pembelajaran di sekolah, tidak jarang siswa mengalami berbagai hambatan dalam memahami dan menguasai teknik-teknik dasar tersebut. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya keterbatasan fasilitas pendukung seperti lapangan yang kurang memadai, jumlah peralatan yang terbatas, hingga alokasi waktu pembelajaran yang sering kali terbagi dengan mata pelajaran lain. Keterbatasan waktu dan sarana ini sering kali mengakibatkan siswa tidak memiliki cukup kesempatan untuk berlatih dan memperdalam keterampilan mereka.

Selain itu, metode pembelajaran yang masih dominan mengandalkan penjelasan lisan dan demonstrasi secara langsung di kelas atau lapangan terkadang kurang efektif dalam menyampaikan informasi yang kompleks seperti teknik dasar dalam softball. Pemahaman siswa cenderung terfragmentasi, dan transfer pengetahuan tidak selalu berjalan optimal. Metode konvensional yang bersifat satu arah ini sering kali membatasi interaksi antara guru dan siswa, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mendalami materi di luar jam pelajaran (Patandean & Indrajit, 2021). Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran membuat mereka cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa memahami secara mendalam (Hairunisa, 2023). Akibatnya, pembelajaran teknik dasar softball menjadi kurang optimal, karena siswa tidak dapat mempraktikkan atau mengeksplorasi teknik-teknik tersebut secara mandiri. Hasilnya, pemahaman dan penguasaan mereka terhadap keterampilan yang

diajarkan sering kali tidak sesuai dengan harapan, dan kemampuan bermain di lapangan menjadi terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih interaktif dan fleksibel sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Kurniawan et al., 2024).

Menghadapi tantangan ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran jasmani dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah. Melalui penggunaan multimedia, aplikasi berbasis pendidikan, atau perangkat simulasi, siswa tetap dapat mempelajari teknik, strategi, dan keterampilan olahraga meskipun fasilitas fisik terbatas. Teknologi ini juga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja (Tumaloto et al., 2024). Teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya melalui penggunaan video tutorial. Video tutorial merupakan media pembelajaran interaktif yang menyajikan materi melalui tampilan visual dan audio yang menarik. Media ini memungkinkan penyampaian konsep, langkah-langkah, dan demonstrasi teknik secara jelas, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih efektif (Noviani, 2023). Menurut (Firgiawan et al., 2024), video tutorial tidak hanya mampu menarik minat siswa karena penyampaiannya yang dinamis, tetapi juga memberikan fleksibilitas bagi mereka untuk belajar secara mandiri dan mengulang materi sesuai kebutuhan.

Dalam kaitannya dengan teori pembelajaran multimedia, penggunaan elemen visual dan verbal yang digabungkan secara harmonis dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap informasi yang

disampaikan (Nurdyansyah, 2019). Video tutorial dengan kombinasi elemen visual, seperti demonstrasi teknik dalam bentuk video, dan elemen verbal berupa penjelasan narasi yang terstruktur, memungkinkan siswa untuk memahami teknik dasar softball secara lebih mendalam. Media ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengulang materi, mempraktikkan teknik secara mandiri, dan membangun pemahaman yang lebih solid dibandingkan metode konvensional yang bersifat satu arah.

Media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Utomo, 2023). Hal ini disebabkan oleh interaktivitas dan visualisasi yang membuat siswa merasa lebih terlibat dan antusias dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran jasmani, video tutorial dapat memberikan manfaat tambahan berupa kemudahan akses dan fleksibilitas waktu. Melalui video tutorial, siswa dapat mempelajari dan mengulang teknik dasar softball di luar jam pelajaran tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Hal ini sangat penting mengingat pembelajaran jasmani sering kali terbatas pada jam-jam tertentu saja, sehingga siswa memiliki kesempatan lebih untuk memahami dan mempraktikkan materi secara mandiri.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial yang dirancang khusus untuk mengajarkan teknik dasar softball kepada peserta didik kelas XI SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja tahun pelajaran 2024/2025. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam permainan softball, serta membantu guru dalam menyajikan materi yang lebih efektif dan menarik. Video tutorial yang akan

dikembangkan diharapkan mampu memadukan elemen-elemen multimedia, seperti demonstrasi visual dan penjelasan verbal, yang mendukung pembelajaran interaktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara yang fleksibel. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi dalam peningkatan keterampilan teknis siswa dalam olahraga softball, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani secara keseluruhan di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Keterbatasan sumber pembelajaran di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja sering kali menjadi penghambat bagi siswa dalam memahami dan menguasai teknik dasar softball secara optimal.
2. Media pembelajaran konvensional kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam bagi peserta didik dalam menguasai teknik dasar softball.
3. Belum tersedia media pembelajaran berbasis video tutorial lemparan dan tangkapan atas dengan kualitas baik yang dapat ditemukan di YouTube.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, identifikasi masalah adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dibuat hanya mencakup teknik dasar lemparan dan tangkapan atas dalam permainan softball.
2. Media yang dikembangkan berbasis video dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam, sehingga membantu peserta didik menguasai teknik dasar lemparan dan tangkapan atas dalam permainan softball.
3. Media yang dikembangkan akan diunggah ke *platform online* dengan kualitas yang baik.
4. Media yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas XI SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja tahun pelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar lemparan dan tangkapan atas permainan softball pada peserta didik kelas XI SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja tahun pelajaran 2024/2025 yang dapat membantu dalam pembelajaran softball?
2. Bagaimana validasi produk media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar lemparan dan tangkapan atas permainan softball pada peserta didik kelas XI SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja tahun pelajaran 2024/2025?

3. Bagaimana uji coba produk media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar lemparan dan tangkapan atas permainan softball pada peserta didik kelas XI SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja tahun pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dengan mengacu pada masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mencapai hal-hal berikut:

1. Untuk menganalisis rancangan bangun media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar lemparan dan tangkapan atas permainan softball pada peserta didik kelas XI SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja tahun pelajaran 2024/2025 yang dapat membantu dalam pembelajaran softball.
2. Untuk mengetahui validitas produk media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar lemparan dan tangkapan atas permainan softball pada peserta didik kelas XI SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja tahun pelajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui hasil uji coba produk media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar lemparan dan tangkapan atas permainan softball pada peserta didik kelas XI SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja tahun pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah dijabarkan diatas, adapun manfaat hasil penelitian pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pembelajaran softball. Penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial menciptakan peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi pendekatan baru dalam pendidikan olahraga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman praktis dengan merancang, mengembangkan, dan menyempurnakan pembelajaran softball berbasis video tutorial, serta memacu peneliti untuk dapat menciptakan media pembelajaran lainnya yang lebih inovatif sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Dapat membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran secara lebih interaktif dan menarik melalui penggunaan video tutorial. Hal ini memungkinkan guru untuk meningkatkan kualitas pengajarannya dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta mudah dipahami oleh siswa.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam pembelajaran permainan softball serta memberikan pengalaman baru dan inovatif melalui video tutorial yang mendemonstrasikan teknik dasar dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran softball berbasis video tutorial adalah:

1. Media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dalam segi desain ataupun konten.
2. Media yang dikembangkan dapat memenuhi berbagai kriteria seperti kesesuaian materi, tampilan yang baik dan menarik, kalimat yang jelas dan mudah dimengerti.
3. Media yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam mengevaluasi hasil pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman, setiap sektor, termasuk pendidikan, dituntut untuk beradaptasi guna menghadapi tantangan global yang semakin dinamis. Di era digital ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan agar proses belajar mengajar dapat lebih relevan, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan generasi masa kini. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif. Materi pembelajaran tidak hanya mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga mampu menarik minat siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk teknik dasar softball bagi siswa di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sebuah langkah yang sangat penting dan relevan.

Softball adalah olahraga yang memerlukan pemahaman teknik dasar yang mendalam, seperti memukul, menangkap, melempar, dan berlari, yang semuanya harus dipelajari dan dikuasai secara efektif oleh siswa. Sayangnya, pembelajaran teknik dasar ini sering kali menghadapi berbagai hambatan, termasuk keterbatasan fasilitas, waktu latihan yang terbatas, serta metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi tantangan ini.

Video tutorial memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran softball dengan cara yang lebih modern, mudah dipahami, dan fleksibel, di mana pun dan kapan pun. Berbeda dengan metode pengajaran tradisional yang bersifat satu arah, video tutorial ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, di mana siswa dapat mempelajari materi secara mandiri, dengan kombinasi elemen visual dan verbal yang memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Selain menyajikan teks dan gambar, video tutorial juga dapat menampilkan video demonstrasi teknik, simulasi animasi, dan diagram interaktif yang memudahkan siswa dalam memahami teknik dasar softball secara mendalam dan sistematis.

Lebih dari itu, pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan jasmani di sekolah. Teknologi ini tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi bagi guru, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari olahraga softball. Menurut beberapa penelitian, media pembelajaran digital terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan pemahaman dan retensi materi yang dipelajari. Dengan demikian, video tutorial berbasis multimedia ini dapat berkontribusi secara

signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Di era yang semakin digital ini, kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran adalah sebuah keharusan. Video tutorial tidak hanya menawarkan kemudahan akses dan fleksibilitas dalam proses belajar, tetapi juga berperan sebagai jembatan yang menghubungkan pembelajaran tradisional dengan kebutuhan teknologi abad ke-21. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk teknik dasar softball di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja tahun pelajaran 2024/2025 diharapkan mampu membawa inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, membantu siswa menguasai keterampilan yang diperlukan, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di era modern.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk teknik dasar softball adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk teknik dasar softball dapat membantu peserta didik kelas XI SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja dalam memahami dan menguasai teknik dasar softball dengan lebih baik.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk teknik dasar softball dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar olahraga softball.

Berikut adalah beberapa keterbatasan pengembangan yang diidentifikasi dalam penelitian ini:

1. Pengembangan media ini hanya berdasarkan pada peserta didik kelas XI SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja tahun pelajaran 2024/2025.
2. Pengembangan media ini ditujukan untuk membantu proses belajar peserta didik kelas XI SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja tahun pelajaran 2024/2025 dalam penguasaan teknik dasar softball.

1.10 Definisi Istilah

Berikut adalah definisi istilah dalam penelitian ini agar tidak terjadi kesalahpahaman. Dalam konteks penelitian ini, istilah-istilah berikut memiliki makna:

1. Pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan.
2. Media video adalah media visual yang menyajikan gambar bergerak disertai dengan suara, memungkinkan penonton untuk mengakses informasi secara dinamis. Dengan kemajuan teknologi, video kini dapat diproduksi dan diakses dalam berbagai format digital, yang mengintegrasikan elemen multimedia seperti animasi, teks, dan efek suara. Hal ini meningkatkan pengalaman pengguna, memungkinkan interaktivitas yang lebih tinggi melalui platform digital yang mendukung navigasi dan fitur-fitur interaktif.

3. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan informasi kepada murid dengan tujuan memotivasi dan mempermudah dalam suatu pembelajaran.

