

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam upaya mendewasakan mereka melalui pengajaran dan pelatihan (Kenmandola, 2022). Melalui pendidikan seseorang akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan hidup, membentuk karakter, moral, dan etika yang baik. Dalam konteks ini, pendidikan jasmani mempunyai peran penting, yang dimana tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan fisik, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai penting seperti disiplin, kerja sama, dan sportivitas. Salah satu olahraga yang banyak diminati oleh peserta didik adalah sepak bola, melalui olahraga sepak bola peserta didik dapat belajar tentang kerja sama tim, strategi, ketahanan, dan disiplin. Pembelajaran sepak bola di sekolah sering menghadapi berbagai tantangan, contohnya seperti metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya fasilitas yang memadai, dan keterbatasan media dalam pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk menyediakan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran sepak bola.

Penguasaan keterampilan dasar seperti *dribbling*, *passing*, *shooting* dan *heading* adalah beberapa aspek yang perlu dikuasai oleh setiap pemain,

sehingga memungkinkan pemain untuk beradaptasi dengan berbagai situasi dalam permainan, seperti mempertahankan penguasaan bola, membuka ruang serangan, dan mencetak gol. Dengan demikian, setiap jenis gerakan dalam sepak bola harus dilatih secara intensif agar pemain mampu berkontribusi semaksimal mungkin dalam tim dan meraih hasil yang diinginkan. Keterampilan dasar dalam sepak bola, seperti *dribbling* yang memiliki peran penting dalam permainan sepak bola dimana setiap pemain tanpa kecuali harus mempelajari dan menguasai keterampilan *dribbling* karena gerakan *dribbling* yang baik sangat diperlukan oleh pemain sepak bola untuk meningkatkan efektivitas serangan (Mahfud, dkk., 2020). Selain itu, keterampilan *heading* juga sangat penting bagi pemain karena mencetak gol tidak mungkin dilakukan tanpa keterampilan tersebut. Keberhasilan sebuah tim ditentukan oleh keahlian pemain dalam melihat peluang dan melakukan *heading* ke arah gawang dengan tepat (Surya, dkk., n.d.). Dua keterampilan dasar tersebut merupakan fondasi yang penting bagi para pemain untuk dapat berpartisipasi dengan baik dalam permainan. Pentingnya penguasaan keterampilan dasar dalam olahraga sepak bola tidak bisa dipandang sebelah mata, contohnya keterampilan *dribbling* yang tidak memiliki fungsi hanya untuk mengindar dari lawan akan tetapi untuk menciptakan peluang dan meningkatkan dinamika permainan. Sementara itu keterampilan *heading* menjadi kunci dalam mencetak gol dengan memasukan bola ke dalam gawang menggunakan kepala yang memerlukan koordinasi, kekuatan, dan ketepatan. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran olahraga ini yang bertujuan agar peserta didik tidak hanya

mengetahui permainannya saja melainkan mampu menguasai dan melakukan keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi dalam tim.

Proses pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, yang bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. Metode pembelajaran yang semakin inovatif menghadirkan tantangan baru bagi para guru untuk memahami dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pengajaran. Guru harus bisa mengikuti perkembangan teknologi yang semakin modern untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga dapat memicu minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis video pembelajaran, powerpoint, dan lain-lain yang membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Pengembangan video tutorial adalah salah satu inovasi yang mampu memberikan dampak signifikan, dengan menggunakan video tutorial, guru dapat dengan jelas menunjukkan bagaimana tahapan *dribbling* dan *heading* secara detail, membuat materi menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini sangat bermanfaat untuk membantu peserta didik memahami serta menguasai tahapan *dribbling* dan *heading* secara detail. Selain itu, video tutorial memiliki potensi besar dalam memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam bagi peserta didik, melalui media ini, peserta didik dapat secara visual melihat demonstrasi yang jelas mengenai tahapan *dribbling* dan *heading* yang benar, sehingga peserta didik dapat melakukan gerakan yang tepat.

Pengembangan video tutorial memberikan solusi praktis bagi guru dan peserta didik. Guru dapat memanfaatkan video sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik mendapatkan akses ke materi yang dapat mereka pelajari secara mandiri kapan saja dan di mana saja karena peserta didik cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar melalui media yang interaktif dan menarik. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan individu peserta didik, sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi pada peserta didik. Media pembelajaran berbasis video tutorial menjadi salah satu media yang bisa dimanfaatkan dengan baik serta didalamnya terdapat tahapan belajar yang sistematis dan terperinci. Media video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai (Kadek, dkk., 2023).

SMP Negeri 6 Singaraja adalah lembaga pendidikan menengah pertama yang terletak di Jalan Bisma No 3 Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali. SMP Negeri 6 Singaraja beroperasi dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Saat ini, SMP Negeri 6 Singaraja menggunakan kurikulum merdeka dan menerima akreditasi A. SMP Negeri 6 Singaraja menawarkan program kelas yang beragam, termasuk Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) bagi peserta didiknya. Setiap peserta didik memiliki metode pembelajaran dan proses pemahaman informasi yang beragam. Peserta didik SMP Negeri 6 Singaraja, terutama peserta didik kelas VIII adalah generasi yang tumbuh berkembang dalam dunia digital, di mana mereka sering berinteraksi dengan teknologi. Sehingga metode pembelajaran

dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi lebih sesuai untuk generasi *digital* saat ini. Penelitian ini akan menghasilkan video tutorial dan menganalisis efektifitas pemanfaatan video tutorial sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang tahapan *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola di SMP Negeri 6 Singaraja. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap agar video tutorial tentang materi *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola dapat digunakan oleh peserta didik kelas VIII sebagai sumber pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK di jenjang SMP.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, aadapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Kurangnya media pembelajaran tentang *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola yang interaktif bagi peserta didik.
2. Kurangnya minat dan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola.
3. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif oleh guru untuk materi *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola, sehingga menurunnya minat dan motivasi dari peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya pendekatan pembelajaran yang variatif atau monoton oleh guru untuk materi *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola, sehingga mengurangi efektifitas pembelajaran.

5. Kurangnya kepercayaan diri pada peserta didik dalam melakukan *dribbling* dan *heading* pada permainan sepak bola.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan media pembelajaran untuk materi *dribbling* dan *heading* sepak bola.
2. Penelitian ini berfokus pada seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali.
3. Penelitian ini berfokus pada peningkatan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi *dribbling* dan *heading* sepak bola melalui penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Singaraja?
2. Bagaimana validitas dari pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Singaraja?

3. Bagaimana tanggapan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Singaraja terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola bagi peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja?

#### 1.4 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Singaraja.
2. Untuk mengetahui validitas dari pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Singaraja.
3. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Singaraja terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis video tutorial yang diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pendidikan mengenai efektivitas penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, selain itu dapat menambah pemahaman mengenai video tutorial dan dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam pembelajaran tahapan cara melakukan *dribbling* dan *heading* sepak bola.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan keterampilan dalam merancang serta memproduksi media pembelajaran berbasis video tutorial yang dapat memperdalam pemahaman dalam efektivitas menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, selain itu juga bermanfaat dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan dalam praktik nyata.

### b. Manfaat Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran berbasis video tutorial dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami secara mendalam mengenai tahapan *dribbling* dan *heading* melalui visualisasi gerakan yang jelas dan detail, selain itu peserta didik dapat belajar secara mandiri diluar jam pelajaran dengan mengakses video tutorial kapan saja dan dimana saja.

### c. Manfaat Bagi Guru

Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam proses pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan bahan ajar baru bagi para guru kepada peserta didik di sekolah. Hal

tersebut, dapat membantu para guru mencapai tujuan pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran lebih efektif kepada peserta didik di sekolah.

d. Manfaat Bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dengan memperkaya sarana dan prasarana pembelajaran yang dapat meningkatkan reputasi sekolah menjadi sekolah yang lebih kompetitif.

e. Manfaat Bagi Peneliti Sejenis

Media pembelajaran berbasis video tutorial ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi dalam mengembangkan penelitian sejenis, khususnya pada bidang pendidikan olahraga untuk dapat meningkatkan kualitas dalam merancang, menyusun, dan melaksanakan penelitian yang relevan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk adalah deskripsi mendetail mengenai persyaratan dan kinerja suatu produk. Penelitian ini, mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial yang berfokus pada materi tahapan *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola. Video ini dirancang untuk peserta didik kelas VIII dengan tujuan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran serta mendorong kemampuan belajar secara mandiri. Dengan mengembangkan media ini diharapkan dapat menjadi alat

bantu yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sepak bola melalui panduan visual yang jelas dan mudah diikuti. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis video tutorial yang berisi materi *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola untuk peserta didik kelas VIII dirancang dengan cara yang menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka terhadap materi olahraga sepak bola. Diharapkan media pembelajaran berbasis video tutorial ini dapat menggantikan peran guru dalam kondisi di mana waktu pembelajaran terbatas dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri.
2. Video tutorial tentang *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola ini dapat diakses menggunakan PC, laptop, dan smartphone yang terhubung melalui internet.
3. Video tutorial ini dapat menampilkan teks, audio, video, dan materi pembelajaran tentang *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola.
4. Video tutorial tentang *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola ini, meliputi pendahuluan, materi inti, demonstrasi teknik, penutup.
5. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan *software* berupa *Capcut*, *YouTube*, *Google Drive* dan *Google Form* yang menyediakan berbagai fitur yang memudahkan proses editing dan *publish* video

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Sebagai guru, pendekatan inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memanfaatkan sumber belajar atau media yang efektif agar dapat membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan keterlibatan mereka, dan mendorong partisipasi aktif. Dalam konteks ini, pembuatan video tutorial mengenai *dribbling* dan *heading* dalam sepak bola untuk peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Singaraja sangatlah penting. Video tutorial ini dirancang untuk mendukung pembelajaran baik di dalam kelas maupun secara mandiri. Dengan menyajikan materi dengan cara yang jelas dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, video ini bertujuan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, video tutorial ini memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi modern.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam proses pengembangan produk video tutorial tentang *dribbling* dan *heading* pada permainan sepak bola bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Singaraja, terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Menurut (Arifah, 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat dimanfaatkan agar dapat menyampaikan

informasi kepada audiens yang ditargetkan, dengan memiliki tujuan untuk merangsang motivasi, pemikiran, dan emosi belajar peserta didik.

- b. Menurut (Surani, 2024) video tutorial merupakan media yang berfungsi sebagai alat yang dapat digunakan untuk merangsang para peserta didik, sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang efektif. Video dapat dikemas secara kreatif dan menarik dengan mengkombinasikan dari berbagai elemen seperti suara, gambar, teks, dan animasi. Kolaborasi antar elemen-elemen tersebut dapat menjadikan video tutorial sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif. Maka dari itu, penggunaan video tutorial sebagai bagian dari sumber pembelajaran yang sangat penting.
- c. Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial tentang *dribbling* dan *heading* pada permainan sepak bola bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 6 Singaraja ini menggunakan handphone dan laptop yang terhubung ke internet, sehingga dapat membantu para guru PJOK ketika tidak dapat memberikan materi secara langsung ataupun memiliki keterbatasan waktu maka media pembelajaran video tutorial dapat menjadi bahan referensi dalam proses pembelajaran untuk para peserta didik.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini hanya dibatasi untuk materi *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola.
- b. Pengembangan media pembelajaran tentang *dribbling* dan *heading* dalam permainan sepak bola ini hanya dapat diakses melalui handphone dan laptop yang terhubung ke internet.
- c. Penggunaan perangkat lunak yang kurang optimal yang dimiliki oleh peserta didik ketika digunakan untuk membuka media pembelajaran berbasis video tutorial, akan mengalami keterlambatan atau *lag*, sehingga hal ini dapat menyulitkan pengguna dalam mengakses informasi pembelajaran secara efisien.

### 1.10 Definisi Istilah

Adapun didefinisikan dari beberapa istilah yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini untuk menghindari kesalahpahaman yaitu sebagai berikut;

1. Pengembangan penelitian merupakan suatu proses yang digunakan mengembangkan dan menguji validitas suatu produk pendidikan, serta digunakan untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran agar tujuan kegiatan pembelajaran dapat tercapai.
2. Video tutorial merupakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu untuk dapat menyampaikan informasi maupun pengetahuan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik, video tutorial

disajikan dengan menggabungkan dari berbagai elemen seperti suara, gambar, teks, animasi, dan efek visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif serta memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran diluar kelas.

3. Materi permainan sepak bola merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang termasuk kedalam kategori olahraga bola besar. Sepak bola menekankan pada aspek pergerakan pemain, strategi dalam penyerangan, pertahanan, dan kerjasama tim.
4. Peserta didik merupakan individu yang memperoleh pengetahuan melalui proses pembelajaran untuk dapat mengembangkan pemahaman, keterampilan, dan sikap. Melalui proses belajar, peserta didik dapat mengasah kemampuan dalam berpikir kritis dan kreatif untuk dapat memperoleh pengetahuan.
5. Model pembelajaran ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan program pelatihan yang efektif, baik melalui pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran online. Model ADDIE terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu tahap *Analyze* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluate* (evaluasi).