

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan prestasi olahraga merupakan fenomena yang selalu menjadi tantangan, dan fenomena tersebut tidak habis-habisnya untuk dijadikan permasalahan sepanjang masa. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka usaha yang dilakukan pada hakekatnya berdasarkan kajian dan ilmu pengetahuan. Pada dasarnya ilmu pengetahuan adalah usaha yang diperoleh atas dasar metode ilmiah, yaitu suatu prosedur untuk mengetahui sesuatu dengan langkah-langkah secara sistematis, metodologis dan prosedur melalui suatu penelitian (Suparman et al., 2022)

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan proses perubahan atas hasil belajar yang didapat yang mencakup segala aspek kehidupan untuk tercapainya suatu tujuan tertentu yang diinginkan. Pendidikan memegang peran penting dalam kehidupan peserta didik dan pendidikan diharapkan mampu membimbing peserta didik itu sendiri agar bisa lebih baik dan bermartabat. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan, pembelajaran haruslah dijalankan melalui kegiatan belajar mengajar yang berkualitas. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan minat serta kreativitas peserta didik (Darsana et al., 2021)

Sepak takraw merupakan cabang olahraga Pemain asli Indonesia. Pada awalnya Pemain ini dikenal dengan istilah sepak raga atau sepak mula. Pemain ini dilakukan oleh dua regu berlawanan, setiap regu tersebut terdiri dari seorang

tekong, apit kiri serta apit kanan dan dua orang cadangan. Pemain sepak takraw, menyepak (sepakan) merupakan gerak yang dominan. Dapat dikatakan bahwa keterampilan menyepak itu merupakan ibu dari Pemain sepak takraw karena bola dimainkan terbanyak dengan kaki, mulai dari permulaan Pemain sampai membuat point atau angka dapat dilakukan dengan kaki atau sepakan. Kemampuan tehnik dasar antara satu dengan lainnya merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa menguasai kemampuan dasar atau tehnik dasar bermain sepak takraw, Pemain sepak takraw tidak dapat dimainkan dengan baik. Penguasaan tehnik-tehnik tersebut dapat dimainkan dengan baik jika dipelajari dan dilatih secara kontinu dibawah pengawasan pelatih yang berkualitas. Namun tidak berarti bahwa prestasi sepak takraw hanya ditentukan oleh penguasaan tehnik dasar yang baik. Faktor-faktor lainnya juga banyak lagi yang menunjang peningkatan prestasi sepak takraw. Teknik dasar dalam pemain sepak takraw yang telah dijelaskan diatas, pemain takraw harus pula menguasai tehnik khusus bermain sepak takraw. Tehnik khusus bermain sepak takraw adalah meliputi sepak sila, menerima sepak mula, mengumpan, smash, dan block atau menahan. Tanpa dikuasainya tehnik tersebut, Pemain sepak takraw tidak mungkin dilaksanakan dengan baik dan sempurna.

Permainan sepak takraw menggunakan bagian- bagian tubuh seperti: kepala, bahu, punggung, dada, paha, kaki, kecuali tangan. Sepak takraw merupakan (Semarayasa, 2016) suatu permainan yang mempergunakan bola dari rotan atau plastik (synthetic fibre) dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang dan rata, baik terbuka maupun tertutup dan lapangan dibatasi oleh net. Permainan sepak takraw diselenggarakan di lapangan tertutup asalkan memenuhi syarat. Ukuran lapangan adalah 13,40 m x 6,10 m bebas dari segala rintangan ke atas 8 m diukur dari permukaan lantai dengan tinggi net 1,55 m (Maselena dan Hasan: 2011).

Keterlibatan mahasiswa hendaknya dijadikan bagian yang utama pada pembelajaran bahkan dimasukkan pada aspek penilaian mahasiswa (Gunuc, 2014). Sun dan Chen (2016) juga menyatakan bahwa keterlibatan mahasiswa adalah jantung dari setiap pembelajaran daring, termasuk pada mata kuliah sepak takraw. Pada mata kuliah sepak takraw, dosen tidak hanya mengajarkan tentang teori sepak takraw tetapi juga keterampilan dasar dalam bermain sepak takraw. Hal ini disebabkan karena pada akhir perkuliahan, tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh mahasiswa adalah mampu mendemonstrasikan teknik-teknik dasar bermain sepak takraw seperti sepak sila, sepak mula, sepak kuda, sepak badek, sepak cungkil, memaha, mendada, menapak, heading, smash, dan blocking (Wahyudi, Budiman, & Saepudin, 2018). Dengan demikian, dosen sepak takraw harus mampu merancang kegiatan yang mampu melibatkan siswa sehingga kelas daring akan lebih hidup. Dengan strategi pelibatan mahasiswa yang baik, motivasi belajar mahasiswa akan meningkat, dan hasil belajar pun bisa dicapai oleh mahasiswa dengan baik. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan ruang bagi mahasiswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran daring. Bahkan, Banna, Lin, Stewart, dan Fialkowski (2015) menekankan bahwa keterlibatan adalah solusi utama dari permasalahan yang dialami mahasiswa seperti perasaan terisolasi dan putus sekolah (Syofian & Gazali, 2021)

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dan manfaat hasil - hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Pengajar harus dituntut untuk mampu menggunakan alat teknologi yang telah disediakan dan tidak menutup kemungkinan juga teknologi tersebut akan sesuai dengan perkembangan zaman. Pengajar harus mampu mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Hasil yang saya dapatkan dari kuesioner mahasiswa jurusan pendidikan olahraga dan kesehatan dengan 32 jawaban untuk

penelitian pengembangan media pembelajaran, adapun respon dari mahasiswa dengan menjawab “ tidak “ sebanyak 25 mahasiswa dengan presentase 78,13% dan yang menjawab “iya” sebanyak 7 mahasiswa dengan presentase 21,88% jadi penelitian ini baik dilakukan untuk meningkatkan media pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran aktivitas pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Sila dalam Permainan Sepak Takraw pada mahasiswa prodi penjaskesrek Tahun ajaran 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan produk media pembelajaran pendukung dalam menyampaikan materi.
2. Memperjelas video media pembelajaran agar mahasiswa saat mengenai pembelajaran teknik dasar Sepak Sila dalam permainan Sepak Takraw sehingga hasil belajarnya maksimal dalam proses pembelajaran.
3. Mahasiswa menjadi aktif mengenai pembelajaran video tutorial teknik dasar sepak sila karena kurangnya menggunakan media dalam proses mengajar dalam menerapkan teknik dasar Sepak Sila dalam permainan sepak takraw.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian berikut ini adalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini terbatas pada mahasiswa prodi penjaskesrek.

2. Penelitian ini hanya terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran teknik dasar sepak sila dalam permainan Sepak Takraw.
3. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak sila dalam permainan Sepak Takraw dengan memperjelaskan dan meningkatkan kualitas gambar agar terlihat menarik untuk mahasiswa

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Mengembangkan produk media video tutorial teknik dasar Sepak sila dalam permainan sepak takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun ajaran 2024/2025 ?
2. Bagaimanakah tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain terhadap bahan ajar pengembangan media video tutorial teknik dasar Sepak sila dalam permainan sepak takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek tahun ajaran 2024/2025 ?
3. Bagaimana rancangan produk media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak sila dalam permainan Sepak Takraw dengan memperjelaskan dan meningkatkan kualitas gambar agar terlihat menarik untuk mahasiswa.

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan seberapa besar minat Mahasiswa Penjaskesrek dalam penerapan Media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw.

Untuk mengembangkan produk media pembelajaran terhadap video tutorial teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan teori tentang pembelajaran khususnya berupa media pembelajaran berbasis video tutorial dan menambah wawasan atau pengetahuan mengenai penggunaan video pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar video tutorial dapat dijadikan landasan melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi pendidik

Untuk meningkatkan kreativitas dan rasa ingin tahu yang dapat mempengaruhi semangat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan untuk menyampaikan materi.

b. Bagi fakultas

Hasil penelitian ini membantu fakultas dalam meningkatkan para peserta didiknya atau mahasiswanya bersaing dalam melakukan proses pembelajaran dimasa yang akan datang.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat memberikan pengalaman dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pengembangan media pembelajaran dan dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran berbasis video tutorial yang inovatif sesuai media yang dituju.

1.7 Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi Produk terperinci mengenai pengembangan ini diuraikan dalam persyaratan kinerja (Performance). Sedangkan spesifikasi produk pengembangan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran di design sedemikian rupa agar dapat menampilkan (teks) , gambar gerak (video) , dan audio (suara) dalam memberikan daya tarik sendiri kepada mahasiswa
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria tentang teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas baik.
3. Media pembelajaran berbasis video yang sudah dibuat dapat diputar saat pembelajaran berlangsung dan pada saat mahasiswa belajar mandiri.

Diharapkan pembelajaran berbasis video tutorial ini dapat membantu proses pembelajaran pada mata kuliah sepak takraw

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran aktivitas pengembangan teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw dengan video tutorial yaitu:

1. Media pembelajaran video tutorial dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran khusus pada materi aktivitas pengembangan.
2. Media pembelajaran berbasis video aktivitas pengembangan teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilakukan. Berikut beberapa batasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya di uji coba pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek berdasarkan kondisi yang ada, karena produk ini hanya ditujukan untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek
2. Media pembelajaran ini di kembangkan untuk membantu proses belajar mahasiswa penjaskesrek.

1.9 Daftar Istilah

Sebagai pedoman lebih lanjut, dalam penelitian ini dikemukakan teori teori yang berkaitan dan sekaligus merupakan pendukung dari masalah yang dibahas. Teori-teori tersebut adalah sebagai berikut:

2. Pengembangan adalah proses, metode, dan tindakan untuk menghasilkan produk yang menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktik pendidikan.
3. Media Pembelajaran adalah segala bentuk dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi guna menciptakan kondisi yang merangsang mahasiswa untuk mempelajari pengetahuan, keterampilan dan sikap baru.
4. Video adalah teknologi yang menangkap, merekam, memproses, menyimpan, memindahkan dan merekonstruksi serangkaian gambar diam dengan menyajikan adegan bergerak secara elektronik.
5. Kelayakan adalah seperangkat tindakan yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek keterampilan, dan aspek teknis, dari hasil validasi ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran, serta hasil uji coba produk dari mahasiswa.