

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dan terhadap situasi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan dapat mempengaruhi tingkah laku dan sikap peserta didik dalam menerima informasi. Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreativitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini, guru harus dapat mengambil suatu keputusan ketika peserta didik belum dapat membentuk kompetensi dasar, tentang kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan, metodenya diubah, atau mengulang kembali pembelajaran yang telah berlalu. Salah satu pembelajaran yang dapat di ubah dalam metode seperti menggunakan media pembelajaran salah satunya yaitu pembelajaran PJOK.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) pada dasarnya yaitu proses pendidikan yang mayoritas menggunakan aktivitas fisik di dalam pembelajarannya (Wirayasa, 2021). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) terdapat beberapa materi pelajaran yang tertuang dalam silabus dan kurikulum yang berlaku di sekolah, salah satunya materi Sepak bola. Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang mengharuskan individu memiliki keterampilan yang tinggi dalam Gerakan-gerakan yang terjadi pada permainan

sangat kompleks. Untuk dapat bermain sepak bola dengan baik, dipengaruhi oleh banyak faktor (Rhamadhansyah, 2017). Permainan sepak bola yaitu permainan beregu yang dimainkan masing-masing oleh sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang (Sepak bola hampir seluruhnya menggunakan kemahiran kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan anggota badan manapun.

Pada era maju seperti saat sekarang ini kita dapat mengakses berbagai bentuk informasi dengan cepat melalui media digital. Apalagi untuk mengakses media pembelajaran dibidang ilmu pendidikan. Salah satunya pada ilmu pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan salah satu bagian penting dari materi pelajaran di sekolah. Pengembangan media pembelajaran PJOK merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu penyelesaian masalah sulitnya peserta didik untuk aktif bergerak, Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilakukan oleh para guru dapat membawa suasana pembelajaran yang baru, lebih inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik.

Pada dasarnya pembelajaran PJOK di sekolah menengah merupakan mata pelajaran yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik karena menekankan pada keterampilan gerak yang hampir setiap hari mereka lakukan. Pemahaman konsep dan latihan yang berturut-turut menjadikan pembelajaran olahraga di sekolah menengah menjadi salah satu mata pelajaran kegemaran peserta didik. Olahraga menjadi salah satu hal yang menarik untuk dilakukan peserta didik. Hal ini berdampak baik pada kebugaran jasmani dan mental peserta didik. Sepak bola juga memiliki gerakan yang lengkap, seperti gerakan kaki pada saat berlari menendang bola ke gawang lawan. Dalam permainan sepakbola setiap pemain harus memiliki

keterampilan teknik dasar yang baik dan dituntut kerjasama tim dalam bermain. Sejalan dengan hal itu (Satyawan,2012) juga menyatakan bahwa sepakbola dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebolkan bola ke gawang lawan. Disamping menjadi olahraga kegemaran segala aspek lapisan masyarakat, sepakbola juga menjadi salah satu materi dalam pembelajaran olahraga di sekolah menengah pertama. Pembelajaran sepak bola menjadi primadona bagi peserta didik laki-laki pada umumnya. (Irwansyah,2018) menyatakan bahwa Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu menciptakan situasi belajar aktif sepanjang masa. Media dapat mendemonstrasikan suatu cara berpikir kepada orang lain dengan memberikan contoh. Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran untuk mempelajari suatu topik tertentu sesuai dengan tujuan belajar yang hendak dicapai. Selain itu juga terdapat lingkungan belajar yang dibutuhkan agar pembelajaran tersebut dapat berhasil.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru PJOK di SMP Negeri 2 Singaraja dapat diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang dikarenakan sarana dan prasarana masih kurang lengkap. pada pembelajaran materi sepak bola khususnya Passing peserta didik masih banyak yang tidak bisa mereka hanya asal-asalan melakukan tanpa mengetahui mana yang gerakan benar dan mana yang salah melainkan mereka hanya asal melakukan saja. apalagi di musim pandemi seperti ini guru hanya guru hanya memberi materi seperti membaca lalu memberi tugas kepada peserta didiknya. Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran dalam hal ini. Pengembangan media pembelajaran sepak bola ini diharapkan mampu menciptakan

suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efisien.

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan Media pembelajaran pada materi sepak bola kepada 70 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja, yang dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner secara daring, ditemukan bahwa 90,9% orang siswa menggunakan *handphone* pribadi dan 78,57% siswa tertarik dengan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi permainan sepak bola teknik dasar passing. Saat ini, SMP Negeri 2 Singaraja menggunakan kurikulum MBKM. SMP Negeri 2 Singaraja menawarkan program kelas yang beragam, termasuk Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) bagi peserta didiknya. Setiap peserta didik memiliki metode pembelajaran yang beragam dan proses pemahaman informasi. Peserta didik SMP, terutama siswa 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. Sebagian besar siswa telah memiliki *smartphone* untuk mengakses media pembelajaran yang telah dibuat

Media dapat dikatakan sebagai alat bantu alat penunjang dalam proses pembelajaran. Media telah di perluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk mendengar ,dan melihat,karena media sebagai alat bantu belajar mengajar dalam penyampaian pesan-pesan dari bahan mengajar yang di berikan guru kepada peserta didik, guru menyadari tanpa adanya media dalam pembelajaran materi yang diajarkan akan sangat susah dipahami oleh peserta didik ,oleh karena itu media sangat penting dalam proses pembelajaran pada materi yang di ajarkan, media pembelajaran ini berupa media video dimana media video merupakan alat bantu dengan meperlihatkan gambar dan suara atau audio untuk menyampaikan informasi

atau materi yang akan di ajarkan. Ada beberapa penelitian menggunakan media video memiliki hasil yang baik, yaitu sebagai berikut:

Pada Penelitian yang dilakukan Ngolo, Ohoirat.” Pengembangan Model Pembelajaran Passing permainan sepak bola di SMP Negeri 7 Wasilei Halmahera Timur”. Hasil penelitian berdasarkan evaluasi ahli pelatih sepakbola diketahui rata-rata persentasi adalah 85,68%, dan evaluasi ahli guru penjasorkes di ketahui rata-rata persentasi 90,25% sehingga model ini dapat digunakan. Data hasil keseluruhan uji coba kelompok besar 100%. Dan uji coba kelompok kecil 100%. Sehingga model pembelajaran Passing dalam permainan sepakbola di SMP Negeri 7 Wasilei Kabupaten Halmahera Timur dapat digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Kuswoya & Hiskya (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Video Passing Sepak Bola Pada Siswa SMTK GGRI-P Merauke, Dengan hasil media pembelajaran video Passing dalam permainan sepak bola layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sepak bola. Penelitian yang dilakukan oleh Munawar & Hendrawan (2019) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola berdasarkan dua orang ahli media mendapat jumlah skor 83,33 dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari permasalahan yang didapat maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video tutorial Pada Materi Permainan Sepak Bola Teknik Dasar Passing Dalam Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP N 2 Singaraja**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas. Adapun identifikasi masalah yang ditemukan yaitu.

1. Proses pembelajaran PJOK yang dilaksanakan dimasa peralihan ini masih belum berjalan dengan efektif dikarenakan guru masih terfokus pada teori saja, sehingga aktivitas fisik menjadi terbatas dan tidak berjalan secara efektif.
2. Guru belum optimal dalam mempraktikan gerak saat mengajar sehingga materi yang disampaikan kepada peserta didik belum optimal
3. Kurangnya pengembangan pembelajaran dimasa peralihan yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan hanya dibatasi pada pengembangan media pembelajaran pada teknik dasar Passing dalam untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan idenfikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah.

1. Bagaimanakan rancang bangun pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial menggunakan model ADDIE pada materi Passing kaki bagian dalam sepakbola kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja ?
2. Bagaimanakah validitas dari ahli media pembelajran, ahli desain pembelajaran, ahli isi mata pelajaran, dan guru PJOK terhadap pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial menggunakan model ADDIE pada materi Passing kaki bagian dalam sepak bola kelas VIII SMP

Negeri 2 Singaraja.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini ialah.

1. Mendeskripsikan bentuk media video tutorial pada materi Passing dalam permainan sepak bola untuk Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja.
2. Mendeskripsikan tanggapan para ahli pada pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial menggunakan model ADDIE pada materi Passing sepakbola kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini baik secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca agar bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial yang inovatif dan kreatif untuk membantu proses pembelajaran PJOK secara daring maupun tatap muka.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Agar guru bisa mengembangkan media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial dengan inovasi - inovasi baru dan menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik.

b. Peserta Didik

Dapat membantu Peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru, membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan mampu

meningkatkan keterampilan gerak peserta didik dalam melakukan tugas gerak pada materi Passing kaki bagian dalam sepakbola.

c. Peneliti Lain

Diharapkan peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif dan dapat menambah wawasan bagi peneliti lain dalam mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah uraian yang terperinci mengenai persyaratan kinerja (performance). Dalam penelitian pengembangan ini, sedangkan spesifikasi produk pengembangannya yaitu sebagai berikut.

1. Media video pembelajaran ini 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. Produk ini berisikan materi tentang pengertian Passing kaki bagian dalam sepak bola. Materi ini terdapat pada mata pelajaran kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja. Dalam media ini terdapat pengertian dan cara melakukan Passing kaki bagian dalam pada sepak bola.
3. Produk video pembelajaran ini berdurasi 6 menit dengan resolusi 408MB sehingga mudah bagi peserta didik untuk membagikan video tersebut melalui media sosial seperti WhatsApp.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial tentang materi materi teknik dasar Passing menggunakan kaki bagian dalam dalam permainan sepak bola bagi peserta didik kelas VIII yaitu:

1. Asumsi Pengembang

Belum tersedianya media pembelajaran berbasis video pembelajaran pada materi sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai kemampuan masing-masing.

- a. Media video pembelajaran disusun dalam bentuk video sesuai materi yang ditetapkan pada pembelajaran yaitu materi sepak bola di kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja.
- b. Adanya panduan di dalam cd video pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembang

Penelitian pengembangan ini tentu memiliki pembatasan pengembangan, di antaranya sebagai berikut.

- a. Pengembangan Video Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi yang ada di sekolah, sehingga produk ini hanya diperuntukan bagi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja dan peserta didik lain dengan karakteristik sejenis.
- b. Produk pengembangan video pembelajaran ini terbatas pada satu kompetensi dasar yaitu materi Passing sepak bola, KI/KD lain yang terkait tidak dipaparkan dalam media ini.

1.9 Definisi 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 :

1. Pengembangan adalah proses, metode, dan tindakan untuk menghasilkan produk yang menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktik pendidikan.
2. Video tutorial adalah merupakan suatu media yang berisikan gambar dan bergerak guna mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kelayakan adalah seperangkat tindakan yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek keterampilan, dan aspek teknis, dari hasil validasi isi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan hasil uji coba produk dari maha peserta didik.

