

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum pada tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas IV, menempatkan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sebagai komponen esensial dalam proses pembelajaran. Bangun (2012) menegaskan bahwa PJOK adalah bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang disusun secara sistematis untuk mengoptimalkan kebugaran fisik, motorik, kognitif, serta stabilitas emosional dan karakter moral siswa. Lebih lanjut, pembelajaran ini menitikberatkan pada pemanfaatan aktivitas fisik yang terprogram secara saksama demi meningkatkan kompetensi fisik individu (Aprilyanti et al., 2025).

Dalam kurikulum pendidikan dasar, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menduduki posisi strategis karena kontribusinya dalam mengoptimalkan kemampuan motorik, kebugaran fisik, serta pembentukan karakter sportif dan kolaboratif antar siswa (Faisal et al., 2024). Sebagai komponen yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan secara keseluruhan, PJOK berfungsi sebagai penunjang fundamental bagi keberhasilan proses pembelajaran pada bidang lainnya. Inti dari pendidikan jasmani terletak pada proses pedagogis yang memanfaatkan aktivitas fisik sebagai instrumen utamanya (Saifuddin et al., 2025). Oleh karena itu, efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran ini sangat bergantung pada partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan berlangsung.

Pada hakikatnya, pendidikan jasmani merupakan komponen integral

dalam sistem pendidikan nasional yang berfokus pada pengembangan dimensi fisik dan kebugaran. Menurut Supriyadi (2018), melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terukur, siswa diharapkan mampu mengasah kemampuan kognitif kritis, stabilitas emosional, kecakapan sosial, serta integritas moral. Efektivitas proses ini sangat bergantung pada keterlibatan aktif peserta didik, yang secara empiris ditunjukkan melalui kualitas interaksi sosial dengan guru maupun rekan sejawat (Putri et al., 2024). Implementasi pendidikan jasmani secara komprehensif memberikan kontribusi signifikan terhadap internalisasi nilai-nilai karakter, termasuk sportivitas, kejujuran, rasa hormat, serta kolaborasi antarindividu.

Idealnya, pembelajaran PJOK perlu dilaksanakan dengan berbagai media. Implementasi pembelajaran PJOK idealnya tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik konvensional, melainkan perlu mengintegrasikan pengembangan media pembelajaran yang praktis (Pradina et al., 2023). Sejalan dengan pandangan tersebut, Sanjaya dan Rediani (2022) menekankan pentingnya strategi pengajaran yang adaptif, salah satunya melalui penyesuaian materi menggunakan permainan yang relevan serta pemanfaatan media video. Penggunaan media video dalam konteks ini berfungsi untuk menyajikan model visual yang lebih representatif bagi peserta didik, sehingga mampu menstimulasi partisipasi aktif mereka dalam dinamika pembelajaran.

Fenomena yang masih terjadi di lapangan cenderung berbeda dengan tuntutan ideal pembelajaran PJOK. Tantangan pembelajaran PJOK masih dialami di berbagai sekolah, salah satunya di jenjang sekolah dasar. Temuan awal melalui observasi yang dilakukan peneliti bersama pengajar PJOK di SD Negeri Bonyoh, Kecamatan Kintamani, pada 11 Maret 2025, mengindikasikan adanya kendala

signifikan dalam proses pembelajaran. Masalah utama yang teridentifikasi terletak pada rendahnya penguasaan keterampilan teknik dasar permainan sepak bola di kalangan siswa. Kondisi ini diperkuat oleh data rekapitulasi nilai keterampilan siswa kelas IV yang dikelola oleh Bapak I Nyoman Lasmika, S.Pd., sebagaimana rincian berikut:

Tabel 1.1 Persentase Ketuntasan Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola Siswa Kelas IV SD Negeri Bonyoh

No	Keterampilan Teknik Dasar PJOK Siswa			
	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Persentase
1	9 orang	30%	21 orang	70%

Berdasarkan representasi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas IV SD Negeri Bonyoh, yakni sebesar 70%, belum mencapai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam aspek keterampilan sepak bola. Sebaliknya, hanya terdapat 30% siswa yang berhasil memenuhi kriteria ketuntasan. Laporan perolehan nilai ini mengindikasikan bahwa kompetensi teknis siswa dalam permainan sepak bola masih memerlukan penguatan dan bimbingan instruksional yang lebih intensif.

Data kuantitatif tersebut diperkuat oleh hasil wawancara mendalam dengan praktisi PJOK di SD Negeri Bonyoh, Bapak I Nyoman Lasmika, S.Pd. Teridentifikasi sejumlah kendala yang menghambat efektivitas instruksional sehingga berdampak pada rendahnya kompetensi sepak bola siswa. Faktor-faktor tersebut mencakup: (1) implementasi metode permainan yang belum optimal dalam meningkatkan keterampilan teknis siswa; (2) minimnya ketersediaan materi visual yang menyajikan demonstrasi gerak secara bertahap (*step-by-step*) dengan perspektif kamera yang variatif dan penjelasan naratif yang edukatif; serta (3)

rendahnya atensi dan motivasi peserta didik dalam mengimplementasikan teknik permainan yang diajarkan.

Guna mengatasi problematika tersebut, pengembangan media pembelajaran inovatif menjadi salah satu solusi strategis yang ditawarkan. Dewantoro et al. (2023) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam kegiatan instruksional saat ini merupakan keniscayaan untuk menjawab berbagai tantangan di dunia pendidikan. Dalam konteks ini, media video pembelajaran sebagai representasi teknologi audio-visual berperan krusial dalam mengoptimalkan capaian belajar. Melalui kombinasi elemen auditori dan visual, media ini mampu memusatkan atensi serta konsentrasi peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Lebih lanjut, penggunaan media yang variatif dan tepat guna terbukti efektif dalam memicu keaktifan siswa yang pasif serta mempercepat internalisasi pesan dalam memori jangka panjang (Sembiring et al., 2024; Silaban et al., 2025).

Implementasi berbagai inovasi media berbasis video telah terbukti secara empiris mampu mengatasi beragam problematika pembelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar. Sebagai contoh, penggunaan video tutorial ditemukan efektif dalam mengoptimalkan latihan fleksibilitas dan kekuatan otot pada siswa (Desty et al., 2024), serta signifikan dalam meningkatkan pemahaman pada materi permainan kecil (Sukendro et al., 2022). Selain itu, media serupa juga terbukti memfasilitasi penguasaan materi tematik pada unit tubuhku (Manuaba et al., 2024) serta menyederhanakan penyampaian teknik pencak silat bagi peserta didik (Sutrisno et al., 2023). Rangkaian temuan ini mengonfirmasi bahwa pemanfaatan media video merupakan strategi instruksional yang relevan dan efektif dalam konteks

pendidikan jasmani.

Selain itu, video pembelajaran dinilai efektif untuk proses pembelajaran karena media tersebut mempunyai beberapa kontribusi positif. Menurut Ali et al., (2025), media video pembelajaran memiliki fleksibilitas tinggi karena dapat dikembangkan sesuai dengan kreativitas pengajar dan kebutuhan peserta didik. Dengan dukungan teknologi yang semakin berkembang, video pembelajaran dapat dikemas secara menarik melalui kombinasi visual, audio, dan narasi yang mendukung pemahaman siswa. Stimulasi motivasi siswa yang positif secara empiris ditunjukkan melalui peningkatan minat belajar yang signifikan, terutama karena kemampuan media video dalam mengonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak (Hartati & Siregar, 2024). Sebagai instrumen audio-visual, media ini mengintegrasikan stimulasi auditori dan visual secara simultan, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menyerap pesan instruksional melalui berbagai saluran sensorik (Cahyani et al., 2024; Limin & Kundiman, 2023).

Keunggulan lain dari media video pembelajaran terletak pada fleksibilitasnya yang memungkinkan akses mandiri melalui perangkat digital seperti gawai dan komputer tanpa batasan ruang dan waktu. Karakteristik teknis seperti kejelasan pesan (*clarity of message*), kemampuan berdiri sendiri (*stand alone*), serta sifatnya yang ramah pengguna (*user friendly*) menjadikan media ini representasi isi yang efektif dalam bentuk visualisasi digital. Magdalena et al. (2021) menegaskan bahwa kemandirian akses ini sangat menunjang efisiensi belajar bagi individu. Dari sisi pedagogis, penggunaan video bertujuan untuk mempercepat daya serap dan pemahaman materi, sekaligus mempermudah pendidik dalam mentransfer pengetahuan. Implementasi media ini juga

memberikan dampak psikologis positif, seperti peningkatan motivasi belajar dan terciptanya suasana kelas yang rekreatif sehingga mampu meminimalisir kejenuhan siswa (Wahyudi et al., 2023; Wijaya & Dartini, 2023).

Sintesis dari berbagai pandangan di atas menegaskan bahwa media video pembelajaran memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam konteks instruksional. Integrasi narasi edukatif dalam video menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, komunikatif, dan mudah diakomodasi oleh siswa. Dalam penguasaan keterampilan motorik, seperti teknik passing dan control pada sepak bola, penjelasan naratif yang kontekstual berperan vital dalam memperjelas mekanika gerak, memperkuat retensi memori, serta menciptakan pengalaman belajar yang apresiatif (Simanjorang et al., 2020). Selain itu, media ini menjadi instrumen alternatif bagi guru PJOK untuk meningkatkan efisiensi penyampaian materi, khususnya dalam memfasilitasi kebutuhan siswa dengan profil belajar visual-auditori.

Urgensi pengembangan media video untuk mengoptimalkan kompetensi sepak bola di jenjang sekolah dasar didasarkan pada efektivitas instrumen tersebut dalam berbagai jenjang pendidikan. Sejumlah studi telah mengonfirmasi keberhasilan inovasi ini; misalnya, Aisyah dan Mustaji (2024) berhasil memvalidasi penggunaan video pembelajaran untuk mengasah keterampilan gerak spesifik sepak bola pada tingkat menengah atas. Dalam konteks peningkatan aspek afektif, Risty et al. (2025) memanfaatkan platform Canva untuk mengembangkan media video yang efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Lebih lanjut, Ariawan et al. (2023) menerapkan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan video tutorial teknik passing dan control yang terbukti

aplikatif bagi siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

Walaupun penelitian mengenai media video dalam bidang PJOK, khususnya sepak bola, telah banyak dilakukan, namun literatur yang berfokus pada jenjang sekolah dasar masih sangat terbatas. Studi sebelumnya cenderung mengeksplorasi teknik dasar secara parsial, seperti passing dan control, atau hanya berorientasi pada peningkatan motivasi belajar. Oleh sebab itu, pengembangan video pembelajaran yang komprehensif untuk siswa kelas IV sekolah dasar sangat krusial guna menjawab kebutuhan spesifik di SD Negeri Bonyoh sekaligus menutup celah penelitian terdahulu. Berlandaskan pada analisis tersebut, penelitian ini difokuskan pada judul: “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Sepak Bola Pada Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada paparan latar belakang di atas, sejumlah permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya capaian keterampilan teknik dasar sepak bola pada siswa kelas IV, yang terkonfirmasi melalui data ketuntasan hasil belajar yang belum optimal.
2. Minimnya ketersediaan media video pembelajaran yang secara spesifik menyajikan materi teknik dasar sepak bola bagi peserta didik.
3. Terdapat defisiensi pada kualitas media pembelajaran yang digunakan sebelumnya oleh guru PJOK dalam memvisualisasikan teknik permainan sepak bola.
4. Dominasi metode pengajaran konvensional akibat keterbatasan sumber

belajar yang hanya berpusat pada penggunaan modul cetak.

5. Kurangnya optimalisasi pemanfaatan fasilitas pendukung yang tersedia di sekolah untuk mendukung integrasi media pembelajaran berbasis teknologi.
6. Belum adanya upaya pengembangan media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan kemajuan teknologi terkini.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap terarah dan komprehensif tanpa meluas pada aspek di luar tujuan utama, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada poin-poin berikut:

1. Ruang lingkup penelitian berpusat pada perancangan media video melalui penerapan model pengembangan ADDIE yang difokuskan pada peningkatan kompetensi motorik sepak bola di tingkat sekolah dasar.
2. Materi yang dikembangkan dalam media ini dibatasi secara spesifik pada penguasaan teknik dasar sepak bola, yang meliputi teknik *passing*, *dribbling*, *controlling*, serta *shooting*.
3. Desain video dikonsepkan dalam format video tutorial yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan siswa kelas IV sekolah dasar.
4. Evaluasi produk mencakup analisis terhadap aspek validitas, tingkat kepraktisan dalam implementasi, serta efektivitas media dalam mengoptimalkan kemampuan bermain sepak bola peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berpijak pada uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola pada siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola pada siswa sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola pada siswa sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola pada siswa sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka dapat dijabarkan tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola pada siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui validitas video video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola pada siswa sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola pada siswa sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola pada siswa sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis, hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengayaan literatur dan menjadi landasan konseptual dalam upaya inovasi media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan kompetensi motorik sepak bola pada jenjang pendidikan dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif bagi berbagai pihak, di antaranya:

1. Bagi Peserta Didik

Implementasi media video pembelajaran teknik dasar sepak bola diharapkan mampu memfasilitasi proses pemahaman materi secara lebih mendalam. Selain itu, keterlibatan aktif dan kritis dalam penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara bermakna, sehingga daya retensi informasi dalam memori jangka panjang dapat terjaga dengan lebih optimal.

2. Bagi Guru

Media video pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai instrumen instruksional alternatif yang kreatif bagi pendidik dalam menyampaikan materi teknik dasar sepak bola pada mata pelajaran PJOK kelas IV, guna menciptakan dinamika kelas yang lebih efektif.

3. Bagi Kepala Sekolah

Temuan penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan strategis dalam perumusan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi audio-visual di sekolah, sebagai upaya untuk meningkatkan stimulasi motivasi dan partisipasi aktif seluruh peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana untuk mengaplikasikan solusi terhadap kendala pembelajaran di lapangan, sekaligus memberikan kontribusi ilmiah yang dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang relevan di masa depan.

1.7 Spesifikasi produk yang diharapkan

Luaran dari penelitian pengembangan ini adalah media audio-visual dalam format digital (MP4) yang difokuskan secara spesifik pada materi teknik dasar sepak bola untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Adapun rincian spesifikasi produk tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Jenis Produk, media yang dihasilkan berupa video instruksional yang mengulas secara komprehensif mengenai penguasaan teknik dasar dalam permainan sepak bola.
2. Cakupan Konten, materi dalam video ini mengacu pada panduan kurikulum guru PJOK, yang mencakup empat kategori aktivitas utama, yaitu:
 - (a) Mekanika gerak berjalan;
 - (b) Teknik berlari;

(c) Aktivitas melompat; serta

(d) Integrasi gerak lokomotor yang mengombinasikan pola jalan, lari, dan lompat.

3. Karakteristik Instruksional, produk dikonsepskan dalam format video tutorial guna memfasilitasi pemahaman kognitif siswa terhadap detail gerakan teknik dasar yang kompleks.

4. Desain Visual dan Aksesibilitas, media ini dirancang dengan estetika visual yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta memiliki fleksibilitas akses yang tinggi pada berbagai perangkat digital.

