

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembaruan sistem pendidikan nasional telah ditetapkan visi, misi, dan strategi pembangunan pendidikan nasional. Visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua Warga Negara Indonesia, berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Terkait dengan visi tersebut telah ditetapkan serangkaian prinsip yang dijadikan landasan dalam pelaksanaan reformasi pendidikan. Salah satu prinsip tersebut adalah bahwa pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, dalam proses tersebut harus ada pendidik yang memberikan keteladanan dan mampu membangun kemauan, serta mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Prinsip tersebut menyebabkan adanya pergeseran paradigma proses pendidikan, dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran.

Pengaruh modernisasi yang menuntut pemerataan kesempatan pendidikan kepada lebih banyak orang dalam waktu yang lebih cepat dan biaya lebih murah, serta dengan standar hasil yang mudah diukur, telah mengakibatkan berkembangnya proses pembelajaran seperti halnya proses industri. Proses industri mengolah bahan baku untuk menjadi produk sesuai dengan spesifikasi

yang ditentukan. Sekolah diibaratkan sebagai pabrik, peserta didik sebagai bahan mentah, dan guru sebagai tukang yang menjalankan peralatan pabrik. Proses pembelajaran diarahkan pada terjadinya transfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik melalui kegiatan menghafal dan mengingat. Pendekatan ini jelas telah mengabaikan harga diri dan kepentingan peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya.

Tuntutan untuk melakukan pembaruan yang sesuai dengan harkat peserta didik sebagai pribadi, serta perkembangan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi, telah melahirkan suatu cabang disiplin keilmuan yang relatif baru dan semula dikenal sebagai didaktik & metodik menjadi teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran didefinisikan sebagai teori dan praktik dalam perancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber untuk keperluan belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi serta perubahan masyarakat yang sangat cepat, mengharuskan peran guru untuk selalu mengikuti perkembangan serta tuntutan baru dalam bidang keahliannya. Dengan demikian tugas guru makin kompleks dan menantang, sehingga guru selalu dituntut untuk meningkatkan kemampuannya baik secara individual maupun kelompok. Memasuki abad ke 21 ini banyak terjadi perubahan-perubahan yang besar dan mendasar. Saat ini kita hidup dalam era informasi. Dalam era informasi, kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan terjadinya pertukaran informasi yang cepat tanpa terhambat oleh dimensi ruang maupun waktu.

Upaya pengembangan desain pembelajaran amat penting untuk dilakukan oleh seorang guru. Esensi dari desain pembelajaran adalah merancang seperangkat tindakan yang bertujuan untuk mengubah situasi yang ada ke situasi yang diinginkan. Jelaslah bahwa fungsi desain pembelajaran merupakan fungsi yang sangat esensial karena pengelolaan dan evaluasi pembelajaran pada hakikatnya tergantung pada desain pembelajaran yang telah dibuat oleh guru.

Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) yang ada di Indonesia. Peran LPTK mencetak tenaga guru profesional sangat bergantung proses yang dijalani mahasiswa selama menjalani pendidikan di LPTK. Undiksha sebagai salah satu LPTK menjaga komitmen tersebut melalui visi undiksha yaitu menjadi universitas unggul belandasakan falsafah *tri hita karana* di Asia Tahun 2045. Mengacu visi dari Undiksha merupakan keharusan kepada seluruh dosen untuk melakukan proses pembelajaran yang mengacu pada visi Undiksha tersebut.

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Prodi Penjaskesrek) merupakan salah satu Prodi yang terdapat di Undiksha. Kurikulum Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek), Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan (FOK) Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha), muncul mata kuliah teori dan praktik Pembelajaran dasar renang. Mata kuliah Pembelajaran dasar renang memiliki bobot 2 SKS. Aspek teori dalam mata kuliah meliputi teori sejarah, pengertian, tujuan, fungsi dan prinsip-prinsip serta peraturan perlombaan dan perwasitan Renang. Sedangkan aspek praktik dalam mata kuliah pembelajaran dasar renang meliputi teknik renang yang terdiri dari empat gaya. Penguasaan materi pada mata

kuliah teori dan praktik pembelajaran dasar renang merupakan suatu yang penting, hal tersebut dikarenakan output dari penjas kesrek kelak akan menjadi pendidik di tingkat satuan pendidikan. Pada tingkat satuan pendidikan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, pembelajaran renang merupakan salah satu materi yang diajarkan. Mengingat teori dan praktik pembelajaran dasar renang sangat penting untuk dikuasai mahasiswa penjas kesrek maka seorang dosen harus berusaha menciptakan suasana atau kondisi belajar yang kondusif sehingga pembelajaran mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Seorang guru PJOK akan dapat mengajar dengan baik apabila memiliki pengetahuan dan pemahaman yang mendalam terhadap teknik dasar renang. Mengingat hal tersebut prodi penjas kesrek sebagai salah satu prodi yang bertujuan untuk mencetak calon pendidik PJOK yang unggul maka harus melaksanakan proses pembelajarannya dengan baik, benar dan detail. Namun pada kenyataannya hasil refleksi pengajar bahwa ada hal-hal yang bersifat spesifik yang tidak dapat dijelaskan kepada mahasiswa karena keterbatasan yang dimiliki oleh dosen pengampu. Penguasaan atau dapat tidaknya seseorang berenang dengan baik sangat dipengaruhi oleh teknik dasar renang yang baik. Namun tidak sedikit fakta dilapangan guru PJOK yang tidak berlatarbelakang dari atlet renang tidak mampu mengajarkan teknik dasar renang secara spesifik sehingga peserta didik dapat menguasai teknik dengan baik, benar dan detail. Gerakan-gerakan yang dilakukan di dalam air (*underwater*) sering tidak tersentuh dalam penjelasan-penjelasan guru PJOK, oleh karenanya menjadi hal yang sangat penting untuk dapat memfasilitasi pembelajaran mahasiswa calon pendidik PJOK dengan media pembelajaran yang relevan. Atas dasar itu maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media

melalui penelitian yang berjudul “**pengembangan media video *underwater* pembelajaran teknik dasar renang**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas maka secara operasional masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media video *underwater* pembelajaran teknik dasar renang?
2. Bagaimanakah tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain terhadap pengembangan media video *underwater* pembelajaran teknik dasar renang?
3. Bagaimanakah tanggapan peserta didik dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar terhadap pengembangan media video *underwater* pembelajaran teknik dasar renang?

## 1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media video *underwater* pembelajaran teknik dasar renang.
2. Untuk mengetahui tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran terhadap pengembangan media video *underwater* pembelajaran teknik dasar renang.



3. Untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar terhadap pengembangan media video *underwater* pembelajaran teknik dasar renang.

#### 1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah uraian yang terperinci mengenai persyaratan kinerja (*performance*). Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah, sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, sebagai berikut: a) *analyze* (analisis), b) *design* (desain dan perencanaan), c) *development* (pengembangan), d) *implementation* (implementasi atau eksekusi), e) *evaluation* (evaluasi atau umpan balik). Program yang digunakan yaitu *Wondershare Filmora* yang 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 teknik dasar renang yang ditinjau dari dalam air. Materi ini terdapat pada mata kuliah TP. Pembelajaran Dasar Renang. Dalam media ini terdapat pengertian dan cara melakukan teknik dasar renang yang ditinjau dari dalam air.

## 1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media ini akan berguna jika media yang dibuat memiliki kualitas baik dalam isinya dan memberikan manfaat yang baik kepada pengguna.

Pentingnya penelitian pengembangan ini adalah:

1. Sebagai alat bantu bagi dosen, guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran renang.
2. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh dosen atau guru pada proses pembelajaran renang.
3. Pembelajaran menjadi lebih menarik karena adanya media video pembelajaran sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh serta peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.
4. Meningkatkan Hasil belajar peserta didik karena adanya media video pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar.

## 1.6 Definisi Istilah

Adapaun istilah yang terdapat dalam tulisan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan cara membuat sesuatu guna menghasilkan ciptaan yang digunakan sebagai perantara antara peneliti dan praktik pendidikan.
2. Pengembangan Model ADDIE adalah pengembangan model latihan yang terdiri dari lima fase dengan susunan yang tertata dan berurutan berdasarkan tahapan desain yang sederhana.

3. Media pembelajaran adalah alat berupa film buku, gambar, video yang digunakan untuk membantu dalam menyampaikan informasi pada proses mengajar.
4. Video adalah serangkaian alat yang didalamnya terdapat gambar, suara dan teks untuk menyajikan sebuah tampilan gerak elektronik.
5. Hasil belajar yaitu perubahan perilaku peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan guna diterapkan sehari-hari.
6. Kelayakan yaitu serangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil validasi ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran serta hasil uji coba produk pada peserta didik yang meliputi aspek isi yang ada didalamnya, pembelajaran yang digunakan, teknik dan tampilan media yang akan digunakan dalam proses belajar.

